次世代マシン、パソコン、アーケード……年末年始の新作ゲーム満載号

GAME ぴあ

TVゲーム／アミューズメントスペース／マルチメディア
ゲームぴあ

Vol.7

SPECIAL EDITION 1
1995ゲーム新世紀攻略〈ソフト〉カタログ
次世代マシンからパソコンまで、ゲーム新時代を実感するソフト91本
〈次世代マシンソフト全リスト付〉

SPECIAL EDITION 2
コンピュータで進化する驚異の映像革命
デジタル・ハリウッド・スペシャル
スタジオインタビュー〜マルチメディアに標的を定めるSFXのプロたち
DIGITAL DOMAIN / DREAM QUEST IMAGE / WALT DISNEY / PIXAR / RHYTHM & HUES …etc.

「ゲーム新世紀を攻略する」
「最新ソフト大カタログ」

SPECIAL EDITION 3
1994 BEST GAME CATALOGUE
家庭用ゲーム編 & アーケード・ゲーム編

30秒の衝撃、再び……
『バーチャファイター2』
徹底解剖

SATURN / Play Station / PC-FX / 3DO / Laser Active / NEO GEO CD /
Super Famicom / MEGA Drive & CD / PC Engine / Family Computer /
GAME BOY / GAME GEAR / PC9801 / Macintosh / DOS-V / FM TOWNS /
X68000 / and Others……

pia mooks 980 YEN

PIONEER

リアルな映像のコミカルホラー・アドベンチャー・ゲーム。

GHOST RUSH!（ゴースト・ラッシュ）

9,800円（税抜）REASJ 1018/発売元・販売元：パイオニア㈱/
©PIONEER ELECTRONIC CORP.1994/©Den'no Shokai 1994

MEGA LD

［ストーリー］高名な心霊研究家カース博士が住んでいた町外れの洋館には、いつしか数知れぬゴーストが棲みつき、ついには魔界のダンジョンに。やがて、ゴーストに賞金を掛ける者まで現れて、各地から腕自慢のゴーストハンターが続々と集まってきた。さあ、あなたの出番。勇気と知恵を振り絞り、トップハンターの栄誉をめざして、ゴーストハンティングに出発だ。

多彩なソフトが存分に楽しめる。
レーザーアクティブは、マルチメディア上級生。

あなたの私生活を、これでもかこれでもかと、楽しくするために。レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、レーザーアクティブも、レーザーディスクも、CDも、カラオケも、メガドライブも、PCエンジンも。そのすべてをこの1台でお楽しみいただけます。

レーザーアクティブ
MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円（税別）

CLD-A100との接続で再生可能なソフト
MEGA LD
MEGA CD
MEGA DRIVE

レーザーアクティブ
LD・ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円（税別）

CLD-A100との接続で再生可能なソフト
LD ROM²
PC Engine
HE system PC Engine

レーザーアクティブ対応CLDプレーヤー **CLD-A100** リモコン付属 標準価格89,800円（税別）
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円（税別）

5Disc Compatible

この世の未体験と遊ぶメディア

LaserActive™

この世の未体験は、カタログ請求から始まる。

パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名（CLD-A100）・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター：GAME ㋪ LA-12係へ。

● SR マーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。●LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。●CXはCBSの商標です。●パイオニアショールームへどうぞ。☞東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。

LASER DISC 時代は、レーザーディスク。
このマークは、レーザーディスクの統一マークです。

パイオニア株式会社

J.B.ハロルド・シリーズ新作。
全編シカゴロケのインタラクティブ・ミステリー・ムービー。

ブルー・シカゴ・ブルース

9,800円（税抜）PEANJ5017/発売元：㈱リバーヒルソフト
販売元：パイオニア㈱/©1994 RIVERHILL SOFT, INC.

LD ROM²

12月
発売予定

ミステリーアドベンチャーの代名詞ともいえるJ.B.ハロルド・シリーズの新作が、5年振りにレーザーアクティブで登場します。初冬のシカゴで起きた二つの殺人事件、その背後に隠された哀しい人間ドラマ。全編シカゴロケ。4時間に及ぶ実写映像で展開する本格的インタラクティブ・ミステリー・ムービーです。

魔界と化した洋館で大冒険！
レーザーアクティブだからできる、
白熱のゴースト・ハンティング。

あなた自身が主人公になる、
愛と冒険のインタラクティブ・ムービー。

ドン・キホーテ

9,800円(税抜)PEASJ5022/発売元：プルミエ・インターナショナル
販売元：パイオニア㈱/©PREMIER INTERNATIONAL 1994

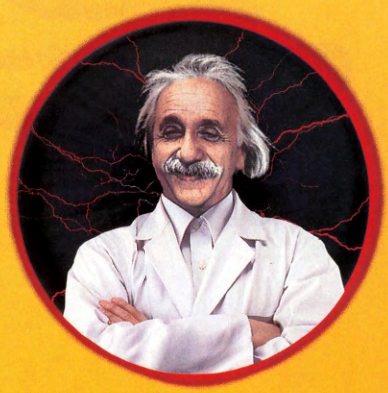
11月発売予定

映画プロダクション「プルミエ・インターナショナル」が贈る話題のレーザーアクティブ初作品は、アニメーションをフルに活用した愛と冒険と感動のインタラクティブ・ムービーです。ドン・キホーテとなったあなたの意志のままに展開する物語。夢を信じて、画面の中でもう1人のあなたの冒険が始まります。

PIONEER AIR
未体験しかつくらない

超²ゲーム体験マシン、3DO「REAL II」誕生。

3DO R·E·A·L™ II



お客様と信頼つなぐ正しい表示
家電品の正しい表示推進キャンペーン実施中
(社)全国家庭電気製品公正取引協議会

松下電器産業株式会社

●3DOは、ビデオCDは、CD-Gは、音楽CDは、フォトCDは のマークがついたCDで楽しめます。◎3DOおよび3DOロゴ、Interactive Multiplayerは、米国3DO社の に無断で使用できません。◎ソフトの内容および発売日は、改善などのため予告なしに変更する場合があります。©CAPCOM 1991, 1993, 1994 ALL RIGHTS RESERVED. ©1991, 1994 Inc. Jurassic Park™ & ©1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.

Panasonic

STARBLADE
NAMCO

JURASSIC PARK INTERACTIVE
UIS/Panasonic

SUPER STREET FIGHTER II
Grand Master Challenge
CAPCOM

これが、3DO「REAL II」の実力だ。まいったか。

実力①:ソフトもぞくぞく出現。なんと年内に約100タイトル。
毎週金曜、見たこともない、様々なジャンルのソフトが誕生。3DOだから、できるのだ。

実力②:ゲームの常識を塗り替えた、これが世界フォーマットだ。
※平成6年10月末現在
全世界778のライセンシーから強力なソフト&ハードが出現。世界の主流は、3DOだ。

実力③:ゲームの壁を超えて、いろんなCDがマルチに楽しめる。
ビデオCD、CD-G、音楽CD、フォトCDまで、家族みんなが楽しめてしまうのだ。

3DO™インタラクティブ・マルチプレーヤー™[REAL II]FZ-10

本体標準価格 44,800 円(税別)

●付属品:コントロールパッド(1)・AVケーブル(1)●FZ-10用ビデオCDアダプターは来春発売予定。●3DO専用ソフトのほかに、ビデオCD、CD-G、音楽CD、フォトCDが楽しめます。●ビデオCDをお楽しみいただくには、別売ビデオCDアダプターが必要です。●製品の定格およびデザインは改善などのため予告なく変更する場合があります。

3DO

●3DO「REAL」は、トヨタ マークIIのお店でも体験できます。

Albert Einstein Licensed by The Roger Richman Agency, Inc., Beverly Hills, CA. 商標です。©あなたが録音・録画したものは個人として楽しむなどのほかは著作権法上、権利者
NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©1994 Universal Interactive Studios,

COVER PHOTO:SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
デイトナUSA」に続き、セガが最新CGボード「MODEL2」を駆使して制作した本格的ドライブシミュレーション・ゲーム。公道や大自然のなかを、独特のドリフト感、カウンターステアリングなども再現、リアルに体感しながらの走りが楽しめる。テクスチャーマップド・ポリゴンCGによる驚異的なまでの臨場感を実現した、超リアルなアーケードゲームの期待作だ。来春早々にも全国各地にお目見えする。
CG制作:佐々木建仁(セガ・エンタープライゼス)
©SEGA ENTERPRISES,LTD,R&D AM3 1994

デジタル・ハリウッド・スペシャル 101 SPECIAL EDITION #2
『T2』以降のCGにみる、映画のSFXテクノロジー…井口健二 102
スタジオインタビュー〜マルチメディアに標的を定めるSFXのプロたち 106
DIGITAL DOMAIN/DREAM QUEST IMAGES/BUENA VISTA VISUAL EFFECTS/WALT DISNEY FEATURE ANIMATION/
PIXAR/RHYTHM&HUSE/Mr.FILM/SONY IMAGE SOFT/PROPAGANDA CODE/ROCKET SCIENCE GAMES/KNOWLEDGE ADVENTURE

1994 BEST GAME CATALOGUE 123 SPECIAL EDITION #3
家庭用ゲーム編 124
アーケード・ゲーム編 132
「バーチャファイター 2」徹底解剖 136

プレゼント&奥付 142

GAME ぴあ vol.7 CONTENTS

SPECIAL EDITION #1 008 1995ゲーム新世紀攻略〈ソフト〉カタログ

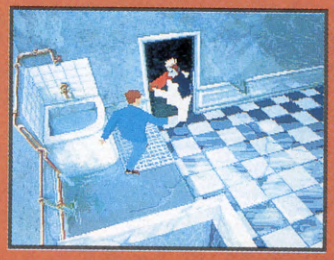
SATURN/Play Station/PC-FX/3DO/Laser Active/NEO-GEO CD/Super Famicom/
MEGA Drive&CD/SUPER 32X/PC Engine/Family Computer/GAME BOY/GAME GEAR/
PC9801/Macintosh/DOS-V/FM TOWNS/X68000/and others…

特別企画 055 懐かしのコンパチ・ヒーロー名場面集

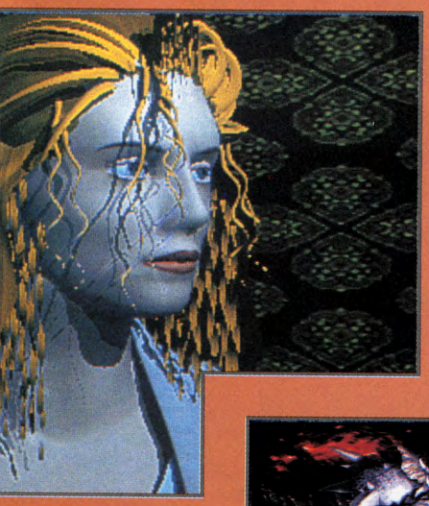
089 セガ・サターン その野望と実現性

094 レーザー・アクティブ・スペシャル ACTIVE WORLD NOW!

1995ゲーム新世紀攻略ソフトカタログ

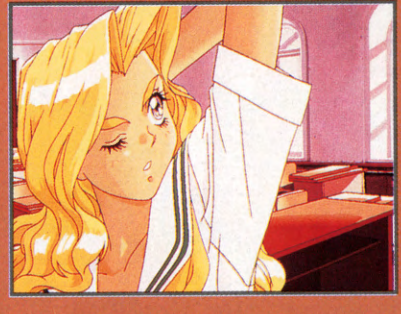


of



SPECIAL EDITION #1

WELCOME TO THE NEXT WORLD GAMES!!



ゲームに新しい時代がやってきた。次世代マシンの登場をきっかけに、ゲームワールド全体の大変革を予感させる新しい時代が。どんなソフトが出てくるか、どんなアミューズメントが生まれるか大期待。「ようこそ！ゲームの新世紀へ」

1995 GAME CATALOGUE

ゲーム新世紀 ソフトカタログ

SPECIAL EDITION #1

年末年始はこのソフトであそぶ！

1994年は、ゲーム史上に記憶されるべき、特別の年になった。初の32ビットCPUを積んだ家庭用CD-ROMプレイヤー「3DO」が3月にリリースされたのを皮切りに、年末までに、待望の次世代ゲーム機がそろって登場した。「サターン」「プレイステーション」「PC-FX」。いずれも32ビットCPUの特性を生かし、画像表示・動画処理能力を飛躍的に高めているのが特徴だ。いずれおとらぬ高性能と、各社の持ち味を生かしたソフトラインナップには、いよいよゲーム新時代、の実感がわいてくる。

ソフトも変わる。 CD-ROMの大容量をフルに生かしてソフトのクオリティ競争は激しくなり、新しいゲームスタイルへの試みが盛んにトライアルされるだろう。その中にはこれまでの常識では考えられなかった、新しいジャンルを作ってしまうようなスゴいタイトルが出るかもしれない。

ポリゴンブームの次は、いったいどんなシステムがぼくらを夢中にさせてくれるのだろう。こども対おとな、アクション系対シミュレーション系といったように、これまで比較的住み分けがはっきりしていた家庭用ゲームソフトと**パソコン・ゲーム**、さらに**アーケード・ゲーム**との関係も、これをきっかけに大きく変わっていくに違いない。次世代マシンとパソコンとの**ソフトの相互乗り入れ**は、従来のゲーム機より圧倒的にたやすいからだ。パソコンと家庭用ゲーム機、さらにゲーセンまでをひとくくりにしてしまう可能性のある家庭用のコンピュータ、それが「次世代マシン」の**正体**ともいえる。

とすれば、ゲームユーザーの構成・年齢層も**劇的**に変化していくのではないか。ソフト内容、ユーザー層がさらに複雑に深化した、まったく新しいゲーム・カルチャーが誕生する可能性だってある。

既存ゲーム機はもちろん次世代マシン、パソコンまで含めて、現在家庭でデジタル・エンターテイメントが楽しめるハード環境は左の通り。これらを対象に、近作タイトルから来春リリース予定のものまで、**マルチプラットフォーム**の機種別ソフトカタログをお届けする。年末年始は、新たなるゲームワールドを体感するのに**絶好のチャンス**でもある。いま、まさに始まったばかりの「ゲーム新世紀」を、このソフトたちと過ごすことで実感できるに違いない。

●次世代機の中では最先発の3DO。第1弾パナソニック「リアル（FZ-1）」（左）に'94年末、廉価版の「FZ-10」（中）が登場したほか、サンヨーからも「トライ」（右）が発売。ソフトタイトルも100を数える。

●'94年9月にファン待望のCD-ROMシステムを発表。ソフトの低価格化で本格的な家庭用ゲームマシンとなったSNKの「ネオジオ」。自社タイトルを他機種に移植させない方針で'95年はさらに飛躍？

●次世代機「サターン」の発売で勢力を縮小するかに見えたセガ「メガドライブ」。しかし同マシンを32bit化するアダプター「スーパー32X」の発表で、'95年も現役マシンとしての活躍が約束された。

●登場から11年。日本のTVゲームシーンを支えてきた任天堂の「ファミコン」も、'94年からすでに冬の時代に突入している。同社次世代機発売後は、シーンから消滅するのか？今後の動向が注目される。

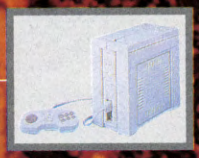
●写真左から、マルチメディアパソコンの代表モデルPC-9821Cx（日本電機）、高速CPUのPentium」を搭載したPC-9821Xn（同）、さまざまなアップグレードが可能なエプソンのPC-486MU。

●DOS／Vマシンの選択肢は多い。モニター体型で低価格を実現したコンパックのPRESARIO CDS520（左）、テレビも見られる松下電器のWoody（中）、そして定番ともいえるIBMのPS／VVision。

次世代マシン全ソフトリスト付

●32bit CPUを2個搭載し、64bit級の実力を誇るセガの次世代マシン「セガサターン」(左)と、日本ビクターから発売された同スペックの互換機「Vサターン」(右)。セガ業務用からの移植タイトルが魅力。

●ゲーム業界初参入のソニー陣営が放つ32bitマシン「プレイステーション」。「サターン」同様のハイスペックを誇るが、サードパーティーの多さ、タイトルの多さで次世代機バード戦争序盤をリード？



●PCエンジンの後継機種として'94年末に登場するNECホームエレクトロニクスの「PC-FX」。PC98シリーズとの接続が可能なほか、本体に蓄積された画像データを使用できるという異色の設定を誇る。

●登場から2年。LDにインタラクティブな要素を付加した独自のフォーマットが魅力のパイオニア「レーザーアクティブ」。互換機メガドライブ、PCエンジンの次世代化で'95年はいよいよ変貌を遂げる？

●登場から丸5年。コンシューマー機最大のシェアを獲得し続けてきた任天堂「スーパーファミコン」も相次ぐ他社次世代機の発売で'95年は試練の年を迎えそう。同社からの次世代機発売が待たれる。

●次世代機後継機種「PC-FX」にその座を譲ろうとしているNECホームエレクトロニクスの「PCエンジン」。'94年夏に新型機「Duo-RX」をリリースしたばかりだが、早くも旧世代化してしまうのか？

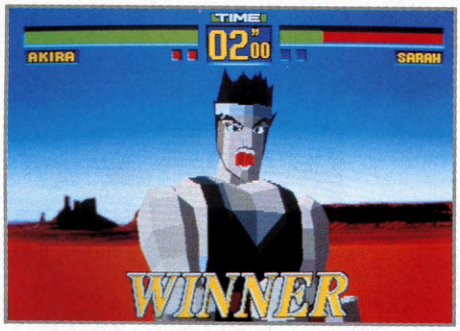
●いわゆるゲームマニアからの積極的な支持があるわけではないが、シェア的にはスーパーファミコンに次ぐ数字を叩き出す任天堂「ゲームボーイ」。カラーバリエーションも広がり今後も健闘しそう。

●唯一のカラー携帯用機種としてマイペースな健闘を続けるセガの「ゲームギア」。次世代がいくら発売されようと、変わらぬ魅力で今後も良作を供給し続けそう。「サターン」タイトルの移植も増えるかも。

●代表的エントリーモデルのMacintosh LC630、モニター体型でステレオスピーカー内蔵のLC575、Macの次世代を担うPowerMacintosh 7100(写真左から。いずれもアップルコンピュータ)

●CD-ROMドライブ搭載パソコンの先駆的存在のFM TOWNS。テレビが見られるFM TOWNSⅡFresh TV(左)とテレビにつなぐCD-ROMプレイヤーのFM TOWNS MARTY。

●3.5インチフロッピーモデルのX68030コンパクト(CZ-300C)。独自のウィンドウシステム、そしてグラフィック、サウンドのハイスペックが自慢のX68000。アーケードゲームからの移植作が豊富。

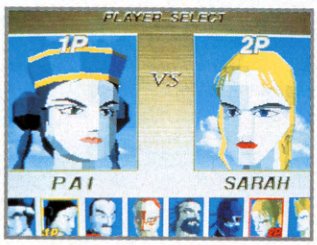


ACT

ポリゴン格闘ACTの最高峰がサターンに降臨!!

バーチャファイター

●発売元　セガ・エンタープライゼス
●発売日　発売中
●定　価　¥8800



キャラクターをポリゴンで立体的に表現することに成功した格闘アクションゲームの名作『バーチャファイター』。ポリゴンといえば、これまで飛行機や車などのシミュレータの中でしかその価値が認められていなかったものだけに、それを格闘ゲームに利用した本作はまさに革命的なタイトルであったといえる。

セガ・エンタープライゼスが放つ次世代ゲームマシン「セガサターン」の第1弾ソフトとして登場した本作は、そんなアーケード版のクオリティを忠実に受け継いでいる。まるで生きた人間のような、気色悪いまでにスムースな挙動はそのままに、コンフィグや「段位認定モード」といったさらなる新機能を追加。コンフィグではパッドのボタン配置変換の他にも、タイム制限やキャラクターの体力などを設定でき、段位認定モードではその名の通りコンピュータに実力を判断してもらうことができるようになっている。制作したセガではこのモードで最高位の8段と認められた人間を集め、全国大会を開催。最強のバーチャファイターを決定する計画があるらしく、こちらも楽しみである。

さて、ゲームの核となる部分の出来映えだが、もちろん業務用と同じく8人のキャラクターが使用でき、2プレイヤーとの対戦プレイも可能。各キャラクターが持っているさまざまな技などもすべて再現されており、まさしく完全な移植と言える。もっとも、実際は多少ポリゴンの数が減っているのだがほとんど気にならないレベル。というよりもキャラクターの「動き」が良いので、そんな細かいことはどうでもいいという感じなのだ。

セガサターンを購入した人のほとんど、いや全員のユーザーは『バーチャファイター』を持っているのではないか。そう感じさせずにはおかないほどの完成度を見せつけるサターン版。はやくもセガサターン用に、続編である『バーチャファイター2』の移植も決定し、テクスチャー処理されたキャラクターが、家庭のTVの中を暴れ回るのかと思うといまから楽しみである。

ゲームセンターにおける格闘ゲームの常識を一変させたこのゲームは、今度は家庭用ゲームの常識までをも変えてしまおうとしているのだ。

GAMER'S EYE

セガサターンが持つ4つのワールド

セガサターンはゲームソフトの性質などを考慮して、4つのワールドを構築している。「バーチャワールド」ではポリゴン&3DCGなどが生みだす最先端ゲームを、「ドラマティックワールド」では、推理や冒険ものをテーマとしたインタラクティブな作品を扱う。さらに「ファンタジックワールド」ではキャラクターものやグラフィカルなソフト、「ニュースタンダードワールド」では処理速度の向上などにより進化したソフトをその守備範囲としている。

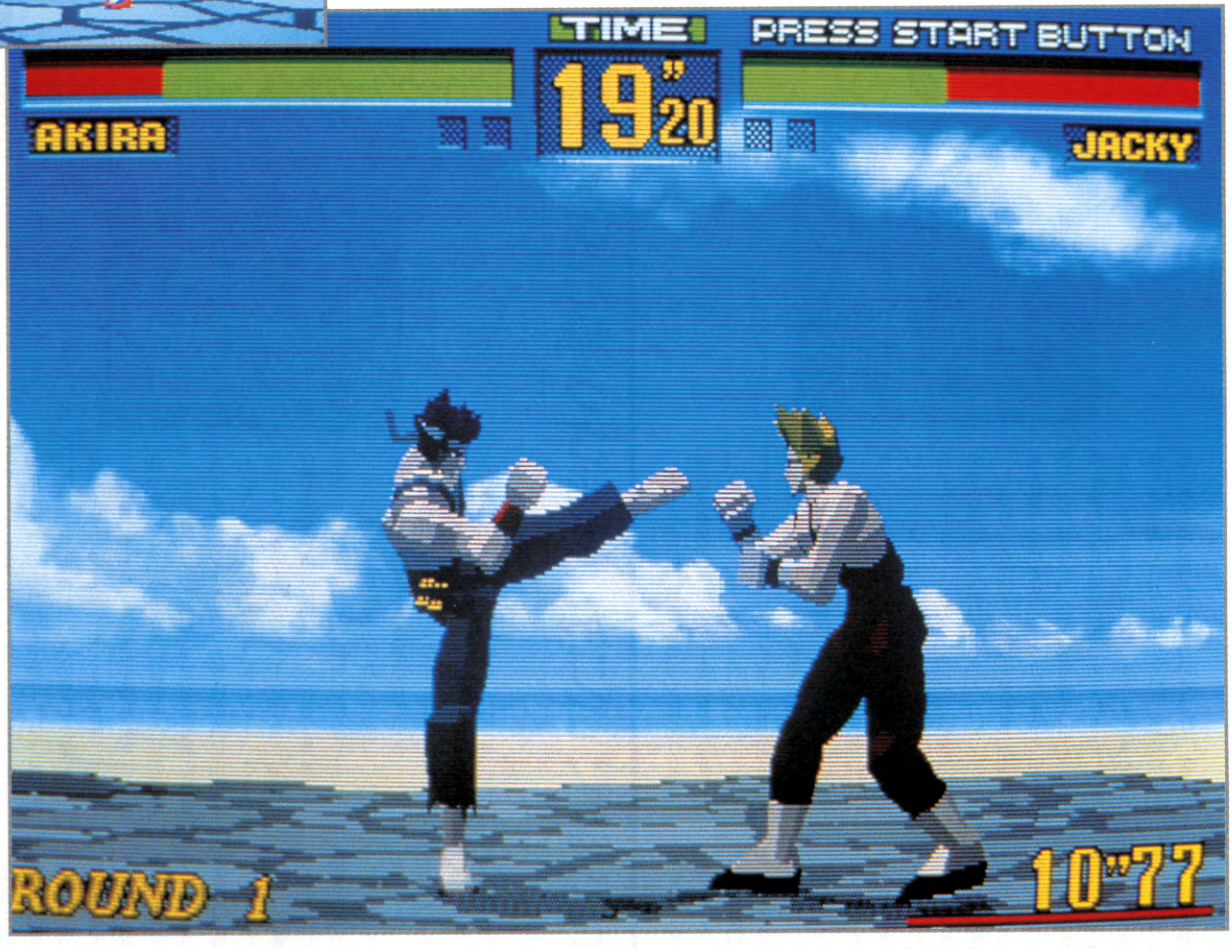
●セガサターン
Vサターン

SATURN

セガの次世代ゲームマシンとして、先月ついに発売となったセガサターン。64ビット級の高スペックを誇るハード性能は家庭用ゲーム機の概念を一変させるだけの力を持っている。また、『バーチャファイター』などの強力なラインナップはユーザー獲得の大きな武器となるに違いないだろう。

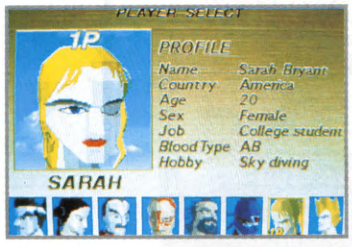
※セガサターン(上)■CPU／SH 2×2&68000■価格／44800円■セガ
※Vサターン(左)■セガサターンと同機能を持つコンパチブルマシン■価格／オープン価格■日本ビクター　※バーチャスティック(右)■セガサターン用のジョイスティック■価格／4800円■セガ

【タイトルマーク凡例】ACT＝アクション／RPG＝ロールプレイング／AVG＝アドベンチャー／SLG＝シミュレーション／PZG＝パズル／RCG＝レース／STG＝シューティング／SPG＝スポーツ／ETC＝その他ジャンル



●全体的なポリゴンの数は減ってしまったものの、最大のウリであるスムースなキャラクターの動きは健在。家庭用マシンでここまでできるのか、とあらためて驚かされるクオリティだ。サターンの周辺機器として発売される「バーチャスティック」でプレイすれば、よりアーケード版に近い感覚が再現されるはずだ。

●キャラクターが放つ華麗な技の数々。攻撃を受けた時のリアクションもまた、実にリアルな動きをする。それもこれもポリゴンというCG技術がもたらした恩恵と言えるだろう。



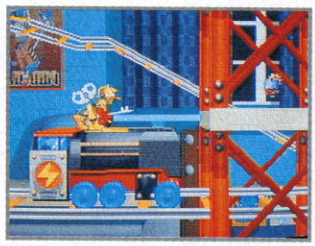
●おなじみのアキラ、パイ、サラ、ジャッキーといったキャラクター8人を使用可能。人間との対戦プレイでとことん熱くなるのが正しいスタイルだ。

ACT

ポリゴンで描かれたCGワールドで起こる大冒険

クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～

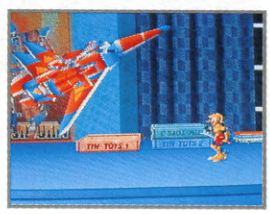
●発売元　セガ・エンタープライゼス
●発売日　12月9日
●定　価　¥4800



セガサターン初のオリジナルアクションゲームとなる『クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～』は、背景のCGをすべてポリゴンで処理した意欲作。敵キャラクターなども、3次元的にモデリングされており、非常に手の込んだ作品となっている。人形の館に住む主人公の騎士・トンガラが、ヒロインである時計の飾り人形チェルシーを救う大冒険の旅に出る、というのがおおまかなストーリー。まるでおとぎの国のようなステージは見ているだけで楽しい気分にさせてくれる。登場するキャラクターたちも、目覚し時計やティーバックといったコミカルなデザインのものが多く楽しい雰囲気を演出している。

基本的なゲームのスタイルは横スクロールのアクションタイプ。道中にはポリゴンならではの仕掛けが満載で、トラップをかいくぐっているだけでも楽しめる。何かをしてからでないと進めないポイントなどもあり、頭を使うパズルゲーム的な要素も加味されている。また、ステージの最後に待ち受けるボスもこれまたポリゴン処理されており、飛行機やロボットに変形するなどアッと驚くアクションを見せてくれる。こういった演出を見ていると、次世代機のすごさを痛感させられることだろう。

なにはともあれ立体感たっぷりのCGワールドで繰り広げられる大冒険を、ぜひとも堪能してもらいたい。一見すると子供向けゲームのように思えるかも知れないが、大人をも十分にうならせる実力を持っている。また、主人公であるブリキの騎士トンガラがセガサターンの定番キャラになるとの話もあり、このシリーズにはこれからも目が離せないといったところだ。



●まるでおとぎの国に迷い込んだかのようなステージ。トンガラの動きも、本物の人形のようで楽しませてくれる。

STG

竜が大空を舞うさまは、ポリゴンならではの迫力!!

パンツァードラグーン

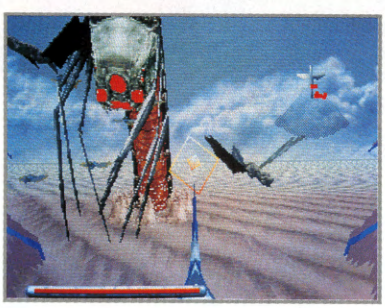
●発売元　セガ・エンタープライゼス
●発売日　1995年3月予定
●定　価　未定

大空を自由に舞うドラゴンに乗りながら、迫り来る敵キャラクターを攻撃する3Dシューティングゲーム、それが『パンツァードラグーン』だ。プレイヤーはドラゴンを操る戦士となってその背中にまたがり、次から次へと襲いかかってくる敵キャラクターを武器のレーザーを使って撃退しなければならない。キャラクターや背景はポリゴン&テクスチャー処理されており、相変わらずセガサターンのグラフィック表示能力のすさまじさを感じさせてくれる。

しかし、このゲームの中で最も強烈な印象を放っているのが主人公の乗っているドラゴンの存在だ。巨大な羽根を上下させ、体を波打たせながら飛行するドラゴンの動きは、これまでのスプライトによる処理では到底再現できなかったもの。まさに生きているかのような雄々しい姿には、ゲームを忘れて見入ってしまうほどだ。

プレイヤーは実際にはドラゴンを操るわけではない。レーザーの照準カーソルを、敵キャラクターにあわせて撃墜してゆくのだ。また、レーザーはボタンを押し続けることでパワーが増大し、さらにロック・オンすることで狙った目標を確実に攻撃することができるようになっている。もちろん敵は正面だけから来るわけではなく、横から、もしくは後方からも攻撃を仕掛けてくる。そんな時のためにプレイヤーには前方、後方、左側、右側の4種類の視点が用意されている。つまり前後左右から来る敵を、視点を変えながら攻撃しなければならないわけなのだ。

幻想的な世界を舞台に展開する3Dシューティング。これまでになかった興奮をぜひとも体験してもらいたい。



●砂漠に登場する巨大な敵キャラ。まるで空想上の生物が現実に出現したかのようなリアルさには、思わず見とれてしまう。

CHECK POINT

あの「バーチャファイター」をはじめ、なにかと話題になる「ポリゴン」という言葉。これは、面を基本とした3次元的なCGの表現方法の呼び名。このポリゴンを組み合わせ、そこに「テクスチャー」という、いわば模様を張り込むことで、あのような美しいCGが作られているのだ。

●香港ロケによる映像は、現地の雰囲気をバッチリ伝えてくれる。旅行しているような楽しさがある。

AVG

息をのむ美しい画像のバーチャル・シネマ

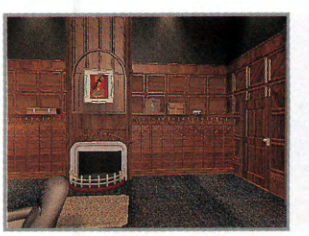
真説・夢見館TM～扉の奥に誰かが…～

●発売元　セガ・エンタープライゼス
●発売日　発売中
●定　価　¥7800

赤い満月の晩、断崖絶壁に姿を現した夢見館。ジュン少年は「長老」の依頼により、相棒ジョンと共に館に足を踏み入れる。

この世ならざる洋館を舞台に繰り広げられる幻想的な物語「夢見館の物語」（MEGA-CD版）の続編にあたるインタラクティブ・アドベンチャー。ストーリーは一新され、CGならではの演出もより高度なものとなった。

セガサターン版で新たに導入された要素に「感情入力システム（仮）」がある。プレイヤーは、夢見館の住人と対話する際に「はい」、「いいえ」、「なにも答えない」、「立ち去る」などのリアクションをとることができる。これらの選択によってプレイヤーの性格は変化し、この性格に基づいて物語が分岐していくのだ。ゲーム終了は、グッド・エンディングが1種類、バッド・エンディングが6種類用意されている。何度でもプレイできるのがおトクだ。



●まるで夢の中にいるかのような不思議な気分が味わえる。本当に館がそこにあるようなリアリティには脱帽。

SPG

とことん「視点」にこだわったサッカーゲーム

ビクトリーゴール

●発売元　ゼカ・エンタープライゼス
●発売日　1995年3月予定
●定　価　未定

セガサターンのスポーツゲーム第1弾は、国内人気が盛り上がるサッカー。とくれば「Jリーグ公認ソフト」との察しはつくはず、お馴染みのJリーガーたちが、すべて実名、顔写真付き（！）で登場する。

フィールドは、拡大縮小機能をフルに使った疑似3D画面。3段階のズーム機能によって、プレイ中いつでも視点の高さを切り替えることができる。最も低い位置からの視点は、広範囲を見渡せないものの、TV中継以上の迫力を得られる。また、視点の角度が縦、横、斜めの3種類から自由に選べる（ポーズ中に操作）ため、それぞれ異なる操作感覚を楽しめる。さらに得点シーンでは、ゲーム中の視点とはまた異なるアングルからのリプレイが見られる。

ゲームモードは6つ。モードによっては4人まで同時プレイが可能。操作方法も3タイプ用意され、初心者から上級者まで対応しているのも嬉しい。

●アングルを3種類の中から選ぶことができる。かっこいいシュートシーンなどはぜひともいい角度で見たいものだ。

AVG

香港を舞台に繰り広げられる推理アドベンチャー

WanChai Connection

●発売元　セガ・エンタープライゼス
●発売日　発売中
●定　価　¥7800

布川敏和と杉本彩が出演する、本格推理アドベンチャーゲーム。原作・脚本は、数々のドラマを手掛けたジェームス三木氏。

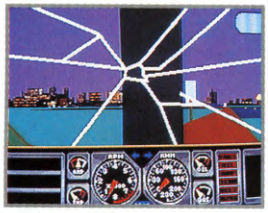
従来の推理アドベンチャーの面白さに加えて、実写とCGの巧みな融合による映像が、プレイヤーをひきつける。例えば、主人公が容疑者を尋問する場面。途中までプレイヤーのコマンド入力によって証拠品の提示や容疑者への対応を決定していくが、尋問に成功すると、容疑者の告白内容は実写映像による回想シーンで説明される。

また証拠品探しのシーンは、従来のようにメッセージ・ウインドウから対象物を選択する方法ではない。実写映像に基づいて再現されたVR（バーチャル・リアリティ）空間の中を自由に調査することができるのだ。

香港で行われたロケ・シーンも多数登場。ちょっとした香港名所めぐり気分も味わえるエンタテインメント作品だ。

●実写映像を基本にストーリーが進んでいるため、最後には1本の映画を見終わったかのような充実感が感じられる。

●すべてポリゴンで描かれた迷路は、拡大縮小も思いのまま。



●実車を操る感覚が大切。どこぞのゲームの様にムチャなスピードでコーナーに突っ込んだりしてはいけないのだ。

ACT

箱庭迷路をくぐりぬける「たま」の動きが秀逸

TAMA

●発売元　タイムワーナーインタラクティブ
●発売日　発売中
●定　価　¥5800

なんとも変わったゲームがセガサターンに登場する。ポリゴンで3次元処理された箱庭のような迷路を、前後左右に傾けながら「たま」をゴールへと導くのが目的だ。

はっきりいってシンプルなゲーム内容なのだが、このポリゴン迷路をスムースに表示させるのはサターンぐらいグラフィック能力に優れたマシンでないと難しい。

用意されているステージはトラップいっぱいのアスレチック的なものから、遺跡、墓地、山岳地帯とさまざま。また、傾けるだけでなく、迷路を拡大、縮小して見ることができるので、コースをじっくり観察することも可能。むしろこういった機能を利用して作戦を立てておかないと、制限時間内にゴールへたどりつくのは困難だ。そんな点からいっても、かなりパズル的な要素の強いゲームと言えるだろう。

「単純だけど奥が深い」そんな言葉がこのゲームには似合うのではないだろうか。

●トラップ満載の迷路を抜けるには、かなり微妙な操作が必要。腰を据えてじっくりと取り組みたくなるソフトだ。

AVG

霧に包まれた島で起こる不思議な物語を体験

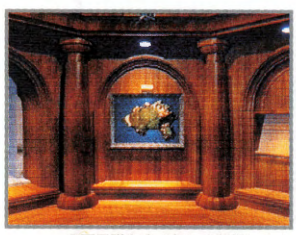
MYST

●発売元　サンソフト
●発売日　発売中
●定　価　¥7800

マッキントッシュ版で登場し、全米のCD-ROMタイトルを総なめにした、ミステリーアドベンチャーがセガサターンに移植された。霧に包まれた謎の島「ミスト」と、4つの世界を舞台にした物語はとても幻想的。基本的なスタイルは画面内のどこかをマウスでクリック（シャトルマウス対応になればの話だが）して進んでいくアドベンチャー方式となっている。

なんとも不思議な空気の流れる世界を旅していると、まるで自分がミストの空間に入り込んでしまったかのような感覚に襲われる。また、ゲーム中の演出が見事なのも本作の特徴。本を開くとページの中から話しかけてくる男の映像や、吹きすさぶ風の音などは従来のアドベンチャーにありがちな絵本的な単調さを解消している。

言葉ではうまく表現しきれない、不思議な魅力のあるこのソフト。サターンユーザーは一度体験してみてはどうか。



●不思議な島で起こる物語。あなたは自分が何をすべきなのかさえも、見つけることができないかもしれない……。

RCG

フルポリゴンによる実車のような操作感覚が魅力

RACE DRIVIN'

●発売元　タイムワーナーインタラクティブ
●発売日　未定
●定　価　未定

本作はゲームセンターで人気を博していたアタリゲームズ社製の『ハードドライビン』の続編にあたるレースゲーム。しかしフルポリゴン処理され、実車の操縦感覚を重視したゲーム内容はレースゲームというよりはドライブシミュレータという名がふさわしい。実際このゲームにおいてスピード感で興奮することはほとんど無い。そのかわりに、ジェットコースターのようなコースをリアルな動きのマシンで走り回るのは爽快。本当に車に乗っているような気分が味わえるのだ。

また、『ハードドライビン』にあったコースも収録されているのも、前作のファンだった人にはうれしい配慮。ゲームセンターの感動が甦るのは間違いなしだ。

どちらかというと玄人ウケしそうなこのゲーム、やってみればわかるが本当に奥が深い作りになっている。スピードだけのレースゲームに飽きた人はぜひどうぞ。

●何とも無茶なコースレイアウト。このバンクはクルマのスピードがのっていないと、途中で失速してしまうのだ。

●サターン対応ソフト全リスト

※1994年11月15日現在の内容です

タイトル	発売元	定価	発売日	概要
バーチャファイター	セガ・エンタープライゼス	￥8800	発売中	アーケードで大人気のポリゴン格闘アクションを移植。移植度はすこぶる高い。
麻雀悟空　天竺	シャノアール	￥5800	発売中	サターン初の麻雀ソフト。美しいグラフィックを活かしてのゴージャスな対局が楽しめる。
TAMA	タイムワーナーインタラクティブ	￥5800	発売中	ポリゴンで作られた箱庭世界を前後左右に傾け、球状のキャラをゴールに導く。
RACE DRIVIN'	タイムワーナーインタラクティブ	価格未定	未定	アーケード版『ハードドライビン』のサターン版。コースがさらにトリッキーに。
WanChai Connection	セガ・エンタープライゼス	￥7800	発売中	布川和敏、杉本綾らの出演によるインタラクティブムービー。殺人事件を解決していく。
真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ・エンタープライゼス	￥7800	発売中	メガCDで好評を博した3Dインタラクティブソフトのサターン版。美麗グラフィック。
ゲイルレーサー	セガ・エンタープライゼス	￥6800	発売中	アーケード版『ラッドモビール』をサターン用にパワーアップ。スピーディなレース展開。
クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ・エンタープライゼス	￥4800	12月9日	おもちゃの国を舞台にしたユニークなアクションゲーム。立体キャラの動きがかわいい。
GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ・エンタープライゼス	￥7800	12月9日	SF世界を舞台にした本格派シミュレーション。リアルな音響システムにも注目。
MYST	サンソフト	￥7800	発売中	Mac、Windowsでヒットしたインタラクティブゲームの移植。独特のリアリティが漂う。
新・忍伝	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年1月予定	人気アクション『忍』のサターンバージョン。実写取り込みのキャラが大暴れ！
ペブルビーチ ゴルフリンクス ～スタドラーに挑戦～	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年1月予定	ペブルビーチの名門コースを擬似体験できる。実写取り込みが美しい。
RAMPO	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年2月予定	話題を呼んだ同名映画をインタラクティブムービー化。夢と現実の交錯する世界を描く。
VAN BATTLE	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年2月予定	実写取り込みが美しいサイドビュー型の格闘対戦アクション。モンスターの迫力は圧巻。
グランレーサー（仮）	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年2月予定	高名なデザイナー、シド・ミード氏デザインによるマシンが激しいバトルレースを展開。
ダイダロス	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年2月予定	宇宙を舞台にしたSF・3Dシューティング。CG+ポリゴンの壮大なグラフィックに注目。
Virtual HYDLIDE（仮）	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年2月予定	名作RPG『ハイドライド』を立体ゲーム化。ファンタジー世界を疑似体験できる。
ゲームの達人	サンソフト	価格未定	95年3月予定	麻雀、将棋、囲碁、ブレースが1本で楽しめる。お買い得感の強いソフト。
必殺 パチンココレクション	サンソフト	価格未定	95年3月予定	パチンコ実機を完全シミュレート。実際と同じ感覚でパチンコ台の攻略が楽しめる。
上海　万里の長城	サンソフト	価格未定	95年3月予定	パズルゲームの定番『上海』の最新バージョン。抜群に美しいグラフィックが魅力。
パンツァードラグーン	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年3月予定	3D表示されたリアルなファンタジー世界を舞台にしたシューティングゲーム。
ビクトリーゴール	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年3月予定	拡大縮小・回転が自由自在のフィールドで楽しむJリーグ・サッカーゲーム。
グレイテストナイン	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年3月予定	ポリゴン表示の球場で展開するリアル指向のプロ野球ゲーム。実名・実データ仕様。
碧奇魂　ブルーシード	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年3月予定	高田祐三の同名コミックをRPG化。日本神話をベースにした神秘的な世界が拡がる。
The 11th Hour	ヴァージンゲーム	価格未定	発売日未定	IBM版で大人気を博した『セブンスゲスト』の続編。実写を取り入れたアドベンチャー。

PlayStation

世界のソニーが作り出した次世代ゲームマシン『プレイステーション』。ワークステーション並のグラフィック処理能力を持ち、ポリゴンや3次元CGなどにその威力を発揮する。240社のサードパーティが契約を結んでいるところからもその信頼性が伺える。次世代ゲームマシンの中で最も価格が安いのも魅力だ。

※プレイステーション（上）■32ビットRISC（R3000カスタム）■価格／39800円■ソニー・コンピュータエンタテインメント
※ネジコン（下）■『リッジレーサー』をプレイするのに適したアナログコントローラー■価格／4980円■ナムコ

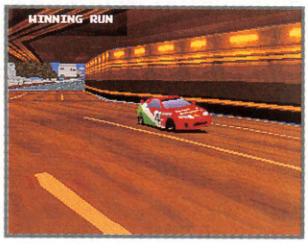
●最高のスピード感！　コントローラーを握る手にも力が入る。

RCG

お馴染みのポリゴンレーシングゲームを完全移植!!

リッジレーサー

●発売元　ナムコ
●発売日　発売中
●定　価　¥5800



テクスチャー処理されたポリゴンレースゲームとして'93年にアーケードに登場、その美しいグラフィックとステアリングを握る手が汗ばむほどのスピード感で世のゲーマーを虜にした『リッジレーサー』。ナムコのシステム22を使って作られたこのゲームを、まさか家庭用ゲームマシンに移植するのは無理だろう……と言われていたが、プレイステーションのソフトとして本体と同時に発売された。

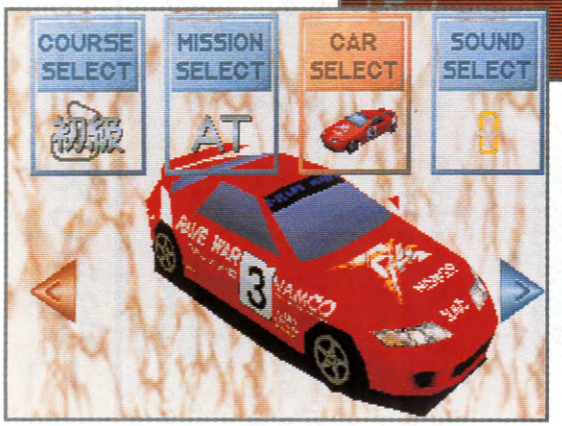
とにかくこのページの写真を見てもらえれば分かると思うが、移植度という点では文句の付けようがない。もちろん動きの方も同じ事。グローシェーディング&テクスチャー処理により、超美麗なコースが流れる滑らかさはゲームセンター版と比べてもなんら遜色はない。また、バトルモードも初級、中級、上級、T・T（タイムトライアル）の4種類からモードを選べ、オートマとマニュアルの2つからミッションタイプを選択可能。コースレイアウトも業務用と同じという徹底ぶりだ。公道レースをテーマにした『リッジレーサー』のコースは、高速道路、ワインディング、ビーチサイドと実に多彩。また、夕焼けなどのレースの時間経過による風景の移り変わりも、キチンと再現されている。

これだけ完璧な移植をしておきながら、まだ飽きたらなかったのか本作にはプレイステーション版オリジナルの機能を搭載している。なんと、業務用ではコックピットからのみだった視点を自車の後方からの位置に切り替えられるようになっているのだ。この機能を使って走ると、サイド・バイ・サイドでライバルカーと競っている時などに相手がどの辺にいるのか確認できて便利。また、コーナーをドリフトしながら走るマシンを見るのは、それだけでも十分楽しめる。まさにいたれりつくせり仕様のプレイステーション版なのだ。

高性能グラフィックワークステーションにひけをとらないスピード&グラフィックと、業務用にさえ付いてないオプション機能。これだけのものを見せられれば、思わずプレイステーションが欲しくなってしまう人も多いだろう。ゲームマシンの仕様書などで良く見かける「スプライトがどーの、回転拡大機能がこーの……」という文句よりも100倍プレイステーションのすごさを語っているこのソフトは、絶対に買って損はしない。プレイステーションユーザーなら持っているべき一本なのである。

●最初のトンネルを抜けたところで、後続を走っていたイエローの車がプレッシャーをかけてきた。後方視点だとこういったシチュエーションもわかりやすい。なんとしても振り切って1位でチェッカーを受けるのだ。そうすれば左の写真にあるように、栄光のウィニング・ランが待っている。

●思わず心を奪われそうなくらい美しいトンネル内でのチェイス。こんなすごいゲームを楽しめるのも、高性能ワークステーションに迫るプレイステーションならでは。これまでのレースゲームがかすんで見えてしまうから不思議だ。ぜひ、実現して欲しいのが通信対戦を可能にした『リッジレーサー2』の移植。白熱のバトルを、大勢で楽しめるようになったらすごいに違いない。



●レース前に見ることができるメニュー画面。コースの難易度やミッション、車種やBGMまでここで選ぶことができる。選択中はマシンのグラフィックが回転していたりと、アーケード版よりイカす作りになっている。

●このプレイステーション版だけの特徴として、プレイヤーは何台かある中からマシンを選ぶことが可能。たまにはデザインの違うマシンで走ってみるのもいいかも。右の写真の車は赤、青、黄でカラフルな感じ。

GAMER'S EYE

ナムコのPS用アナログコントローラー

『リッジレーサー』を発売したナムコが、操作感覚をより快適にするアナログコントローラー、その名も『ネジコン』を発表した。この一見変わったデザインのコントローラーは、名前の通り中心を軸にしてねじることができる。この機能によってドライブゲームにおける、すばやいハンドルさばきやアクセルワークにも対応できるということらしい。価格は4,980円(予価)。興味のある人は『リッジレーサー』と一緒に購入してみてはどうだろうか。

●フルポリゴンのバトルシーンは大迫力！　キャラクターの動きもスムーズで、本当の人間が動いているかのようだ。

●ステージはどれもポップ。肩ひじ張らずにプレイしよう。

RCG

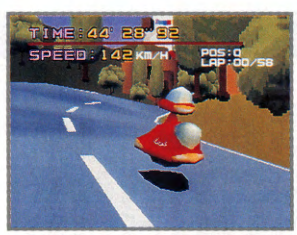
山あり谷ありのコースを愉快なノリで突っ走れ！

モータートゥーン・グランプリ

●発売元　ソニー・コンピューターエンタテインメント
●発売日　発売中
●定　価　¥5400

とにかく全体に漂うコミカルなノリが魅力のレーシングゲーム。フルポリゴン&テクスチャーマッピングで描き出される3Dワールドは、まるでアメコミのようなにぎやかさだ。それもそのはず、クルマや登場キャラクターのデザインをあの松下進氏が担当している。

ゲームは1人プレイ用に「グランプリ」と「タイムアタック」、2人対戦プレイ用に「マッチレース」と「デュアルレース」の計4モードが用意されている。2人対戦用モードでは画面が上下に2分割されるので、1つのテレビで思う存分カーチェイスを楽しむことができる。また、ステージ構成も山あり谷ありのデコボココースや、海岸線を走る爽快なコースなどがあり実に多彩。表情豊かなマシンたちを走らせているだけで、楽しくなってしまうのだ。もっとも、見た目に比べてレース内容は結構過酷なので、ナメてかかると痛い目をみるかも。



●コーナリング時に車体が歪んだりするところもアメコミっぽくて面白い。キャラクターが生きているように見えるから不思議だ。

ETC

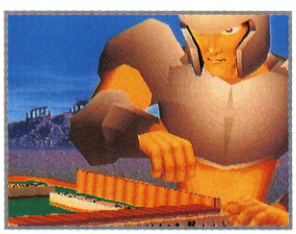
ついにここまで来た！究極のポリゴン麻雀登場

麻雀ステーション　MAZIN〜麻神〜

●発売元　サンソフト
●発売日　発売中
●定　価　¥6000

フライトシミュレータをはじめ、対戦格闘アクション、カーレースゲーム、ガンシューティングなどさまざまなゲームジャンルに進出してきたポリゴン。最近ではさほど驚きもしなくなったこのCG技術を、麻雀という思いもよらないジャンルに持ち込んだのが本作だ。これは、まさに次世代ゲーム機らしいタイトルといえるだろう。

雀卓や牌はもちろんのこと、対戦相手となる雀士までをもポリゴンで表示するこのゲーム。いままで無視されていた、麻雀の〝動き〟という点にかなりのウェイトが置かれている。ポリゴン雀士がふりかぶって（ちょっとオーバーアクションだが）牌を切るさまは、不気味だが一見の価値アリ。また、画面のアングルもかなり大胆で、切られた牌はズームアップして映し出されるようになっている。動きの感じられない機械的な麻雀ゲームに飽きてしまった人ならオススメの一本だ。



●自分の視点でプレイできるので臨場感はバッチリ。対戦キャラクターの表情がちょっとコワイのが気になるところ……。

ACT

驚愕のジェットコースター・格闘アクション！

闘神伝

●発売元　タカラ
●発売日　1995年1月1日
●定　価　¥5800

『闘神伝』は、プレイステーション用に開発されたオリジナルの対戦型格闘ゲーム。高水準のポリゴン技術を駆使し、あらゆる局面にスピーディに対応する、立体的かつリアルな映像を実現している。

プレイヤーキャラクターは8人（うち女性キャラは2人）。日本刀や鞭、鉤爪など、それぞれ個性的な武器を持ち、斬る、突く、叩く、巻き付けるなどの攻撃を展開する。爽快感あふれるアクション、演出面での迫力は、従来の格闘ゲームとは段違いだ。

対戦型格闘ゲームとしての基本的な部分での進化も見逃せない。ジャンプ、バックステップの他、側転やバック転による3次元的な回り込みアクションを採用。一瞬敵の側面に身をかわし、回り込んで飛び道具を避けたり、敵を攪乱するといった高度な戦法が可能になった。「単なるポリゴン機能見せソフト」とあなどることなかれ。これは格闘アクションの新機軸となるソフトだ。

●キャラクターによって持っている武器が違うので、好みによって選択したい。女王様にあこがれるアナタにはムチが似合うかも!?

PlayStation™

次世代ゲームを、
ブイブイ
いわしたる。

MOTOR TOON GRANDPRIX

モータートゥーン・グランプリ

©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

ブン、グシャ、キーン。 走りながら、ぶつかりながら、くるくると表情を変えるクルマたち。
〈プレイステーション〉で初めて可能になった、松下進3Dキャラレーシングの世界を楽しんでくれ。

12月16日 発売予定

標準価格 **5,400円**（税別）

© 1994 Sony Computer Entertainment Inc.

SCPS-10001

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

●プレイステーション対応ソフト全リスト

※1994年11月15日現在の内容です。

タイトル	発売元	定価	発売日	概要
リッジレーサー	ナムコ	¥5800	発売中	アーケードの大ヒットゲームをほぼ完全に移植。ド迫力のポリゴンレースが楽しめる。
モータートゥーン・グランプリ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥5400	発売中	松下進デザインのユニークなキャラが登場するレースゲーム。奇想天外な設定が楽しい。
VICTORY ZONE	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥5800	95年1月13日	ポリゴンによって釘の1本までをも再現した究極のパチンコシミュレーター。
クライム・クラッカーズ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥5800	発売中	スクロールが滑らかな3Dダンジョンタイプのアクションゲーム。
A.Ⅳ.EVOLUTION	アートディンク	¥7800	発売中	パソコンで大ヒットした都市育成シミュレーションゲームをパワーアップして移植。
極上パロディウスだ！DELUXPACK	コナミ	¥5800	発売中	ヒットゲーム『極上パロディウスだ！』と前作『パロディウスだ！』をカップリング。
麻雀悟空　天竺	シャノアール／EAV	¥5800	発売中	ゲーム業界ではもはや定番となりつつある本格派麻雀ゲーム。
麻雀ステーションMAZIN〜麻神〜	サンソフト	¥6000	発売中	アニメーションを多用した次世代機ならではの麻雀ゲーム。従来機とは臨場感が違う。
KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	¥6300	12月16日	ポリゴン処理されたダンジョンを舞台にしたリアルタイムロールプレイング。
熱血親子	テクノソフト	¥6950	発売中	熱血親子が繰り広げる横スクロールタイプの格闘アクションゲーム。
SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	¥4800	95年1月13日	月面基地を舞台とした3DタイプのSFロールプレイングゲーム。
ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	¥5800	12月9日	アーケード版の『ぱずるだま』とツインビーキャラを用いたオリジナル版2つをパック。
実況パワフルプロ野球'95	コナミ	¥5800	12月22日	ポスト『ファミスタ』の呼び声の強い野球ゲーム。
柿木将棋	アスキー	¥7800	12月予定	さまざまな機能を満載した強力思考ルーチンの将棋ソフト。
PHILOSOMA	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	95年2月予定	縦、横、3Dと3タイプのステージで展開するシューティングゲーム。
がんばれ森川君2号	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定	95年2月予定	これまでにない斬新なルールが面白い新感覚パズルゲーム。
TAMA	タイムワーナーインタラクティブ	¥5800	12月9日	箱庭のような迷路を操作して、その上にある「たま」をゴールへ導くゲーム。
喜国雅彦印　笑う婦警さんパチスロハンター	フォーラム	¥6800	12月9日	喜国雅彦のキャラクターが登場するギャグ感覚のギャンブルシミュレーション。
コズミック・レース	ネオレックス	¥6800	12月22日	3つの惑星と宇宙を舞台に展開するフルポリゴンのレースゲーム。
GEOM CUBE（ジオ・キューブ）	テクノスジャパン	¥5800	12月22日	3次元的にブロックを重ねていくオチモノ系パズルゲーム。
ツインゴッデス	ポリグラム	¥7800	12月22日	双子の姉妹が活躍する、実写取り込みを使った格闘アクションゲーム。
Falkata〜アストラン・パードマの紋章〜	ガスト	¥6800	12月予定	ファンタジー調の世界で繰り広げられるシミュレーションゲーム。
宝魔ハンター・ライムSpecial Collection Vol.1	アスミック	¥5800	12月22日	パソコン版の1〜3話にオリジナルを加えたデジタルコミックの決定版。
Metal Jacket	ポニーキャニオン	価格未定	95年3月予定	ロボット同士による戦闘を描いたポリゴンアクションゲーム。
闘神伝	タカラ	¥6800	95年1月1日	フルポリゴンによる対戦型格闘アクション。武器を持ったキャラが登場する。

PlayStation™

サクサクッと爽快なプレイ感覚。

©Sony Computer Entertainment Inc.

クライムクラッカーズ
発売中!
標準価格 5,800円(税別)
品番SCPS10003

プレイステーション
PlayStation™
標準価格 39,800円(税別)

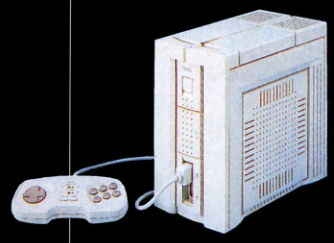
プレイステーションがゲームを変えた。

本格的アクションRPG「クライムクラッカーズ」ついに登場。

これまでのアクションRPGの常識を、プレイステーションのポリゴン技術が大きく変えてしまった。まるで実在するような奥ゆきのあるリアルなダンジョン。スイスイと動ける軽快な動き、敵キャラとの手に汗握るリアルタイムな戦闘。一言でいえば、サクサクと進めてスカッと爽快なプレイ感覚に仕上がっているのだ。ぜひ君にも、この新しいRPGを体験して欲しい。

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

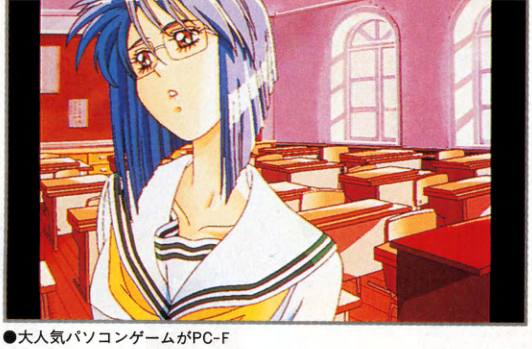
●商品へのお問い合せは、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント・インフォメーションセンター Tel.03-3475-7444 ●"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



PC-FX

PCエンジンの後継機として登場するPC-FXは、他の次世代ゲームマシンとは明らかに違う方向性を打ち出してきているのが特徴だ。大量の動画データを驚くべきスピードで再生できる基本性能は、これまでのゲーム機では考えられなかったようなビジュアルを我々の前に見せつけてくれるだろう。

※PC-FX■CPU／32ビットRISCプロセッサー■寸法／(幅) 132×(奥行き) 267×(高さ) 240ミリ■価格／49800円■NECホームエレクトロニクス



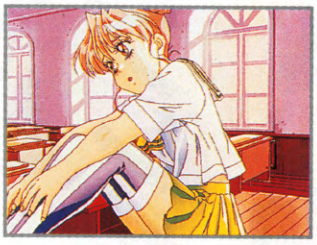
●大人気パソコンゲームがPC-FX第1弾ソフトとして登場！　はたして無事に生徒たちを卒業させることができるかな？

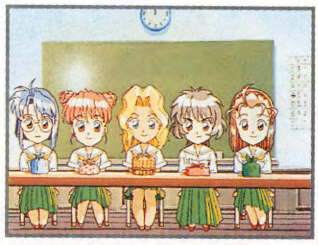
SLG

卒業IIFX

●発売元　NECホームエレクトロニクス
●発売日　12月9日
●定　価　¥8800

あの問題児5人組がPC-FXでも大暴れ！





女子校の男性教師となって、それぞれに個性豊かな女子生徒を指導。最終的に大学へ進学するか、はたまた別の道へと進ませるかは、教師であるプレイヤーのウデ次第という〝女子高校生育成シミュレーションゲーム〟がPC-FXに登場。

これはもともとパソコンゲームとして発売された大人気ゲームの2作目で、今回移植されたのはそのパワーアップ版。美しいビジュアルが豊富なソフトだけにPC-FXにはうってつけのタイトルと言えるだろう。イベントやキャラクターの登場するシーンが、フルサイズ画面での表示となっているのも見逃せないポイントだ。

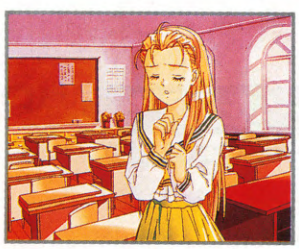
頭はいいが意外とデリケートな神経を持つ生徒や、いつでも明るく脳天気なブラジルからの帰国子女など、プレイヤーが相手にする女子高生は全部で5人。どの生徒も一筋縄ではいかない連中ばかりで、コロコロと変わっていく彼女らの態度には教師であるプレイヤーの方がノイローゼになってしまいそうなくらい。

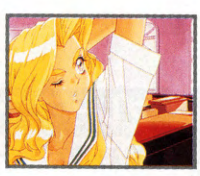
プレイヤーは生徒たちの勉強方法や、行動を管理しつつなんとか卒業させようとするのだが、誰かひとりに愛情をそそいでいると他の4人に目が行き届かなくなる。バランス良く面倒を見ていないと、家出をしたり夜遊びしたりと様々なアクシデントを起こしてしまうのだ。

もっとも、そういったイベントはビジュアルシーンとなって展開するので楽しみでもある。しかも、PC-FX版ではイベントシーンに登場する生徒たちのキャラクターのセリフに、全て声優の音声を使用しているのでファンにはこたえられない。さらにイベントの数自体もパソコン版に比べると大幅に増えているので、パソコン版をプレイしたことのある人でも十分に楽しめる仕様になっている。

時にはなだめ、時には叱り、表情豊かな5人組を無事に卒業させるのは大変な作業。まさに高校教師の苦労がひしひしと伝わってくるソフトだ。でも、こんなにカワイイ生徒ばかりであれば、そんな苦労も報われるというもの。大学へ行かせるもよし、生徒と教師のちょっとアブナイ恋を楽しむもよし、すべてはプレイヤー次第なのである。

PC-FXの第1弾ソフトとして登場する本作をプレイすれば、その優秀なハード性能をたっぷりと満喫できるはず。このソフトやりたさにPC-FXを購入するユーザーも多いのではないだろうか。





●キャラクターのグラフィックはご覧の通りの美しさ。まるでアニメをみているかのような錯覚に陥ってしまうのだ。

●良く描き込まれたCG空間を舞台に物語は展開していく。

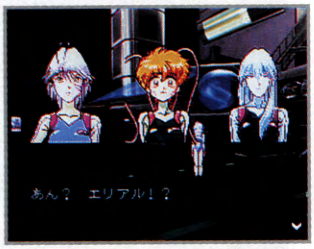
●リアルタイムで展開するアニメーション・バトルは、これまでの格闘ゲームの常識をくつがえしたと言えそう。

AVG

描き込まれたCG空間が舞台のアドベンチャー

チームイノセント

●発売元　ハドソン
●発売日　12月9日
●定　価　¥9800



ワークステーション並のコンピュータグラフィックスを惜しげもなく使ったアドベンチャーゲーム、それが『チームイノセント』だ。プレイヤーは特殊機関「TEAM INNOCENT」の隊員である、沙姫となって、宇宙ステーションを舞台に事件を解決していく。他にも隊員としてリリスとエリアル（どちらも女の子）がおり、この2人と協力しながらストーリーを進めていく形になっている。

ゲームはCGで描かれた空間の中を、キャラクターを操作して探索していくタイプなのだが、なんといってもその背景であるCGの美しさには驚かされるに違いない。また、キャラクターの立っている位置などによって画面のアングルがすばやく変わるのも実にスムース。登場キャラもカワイイのでギャルゲーファンも納得の一本だ。

ACT

ビジュアルを駆使して迫る新世代格闘ゲーム!!

BATTLE HEAT！

●発売元　ハドソン
●発売日　12月9日
●定　価　¥8800

PC-FXの動画再生能力をフルに活用したゲームがこれだ。格闘アクションゲームの戦いを、すべてアニメーションによるビジュアルで表現するという大胆な手法は、これまでのゲームマシンでは到底出来なかったこと。次々展開する戦いをリアルタイムで表示するあたりはさすがPC-FXといった感じだ。

ゲームはファンタジー調の世界を舞台としており、キャラクターは反乱軍と帝国軍から4人ずつ合計8人の中から選択できる。操作はいわゆる「ストII的」なコマンド入力型で、必殺技コマンドなどを入力すれば即座にビジュアルとなって反映される。

PC-FXの可能性を全面に押し出した本作は、格闘ゲームが進むべき道のひとつを予感させる。まるでTVアニメを見ているかのようなバトルを体験してもらいたい。

●PC-FX対応ソフト全リスト

※1994年11月15日現在の内容です。

タイトル	発売元	定価	発売日	概要
卒業IIFX	NECホームエレクトロニクス	¥8800	12月9日	パソコン、PCエンジンでヒットした女子高生育成シミュレーションのFX版。
チームイノセント	ハドソン	¥9800	12月9日	アニメ調のキャラクターがCGで描かれた3D空間を舞台に活躍するSFアドベンチャー。
バトルヒート	ハドソン	¥8800	12月9日	アニメ並のスムーズかつ迫力のあるビジュアルが楽しめる新機軸のアクションゲーム。
キューティーハニー（仮）	データウェスト	価格未定	来春予定	おなじみ人気アニメをオリジナルの雰囲気を損なわずゲーム化。
紺碧の艦隊	マイクロキャビン	価格未定	来春予定	リアルなグラフィックがふんだんに楽しめる海戦シミュレーション。
全日本女子プロレス QUEEN OF QUEENS	NECホームエレクトロニクス	価格未定	来春予定	実写取り込みを多用しテレビの中継画面風に仕上げた女子プロレスソフト。
RETURN TO ZORK	NECホームエレクトロニクス	価格未定	来夏予定	同名パソコンタイトルを移植。自由度の高さと独特の世界観が楽しめるアドベンチャー。
麻雀（仮）	日本物産	価格未定	来夏予定	PCエンジンの『聖戦士伝承』をベースにしたFX用の麻雀ソフト。
レーシング（仮）	日本物産	価格未定	来夏予定	同社お得意のF1ものになるのか、果たして別ものになるのか？
野球（仮）	ハドソン	価格未定	来夏予定	『パワーリーグ』シリーズの流れを汲むのか？　定番ものだけに動向が気になる。
パチンコ（仮）	ココナッツジャパン	価格未定	発売日未定	ココナッツのパチンコゲームといえば『パチ夫くん』シリーズだが…。
遙かなるオーガスタ（仮）	T&Eソフト	価格未定	発売日未定	さまざまな機種に移植された同名パソコンタイトルを移植。
ペブルビーチの波涛（仮）	T&Eソフト	価格未定	発売日未定	『遙かなるオーガスタ』のコース違いバージョン。海沿いの美しいレイアウトが特徴。

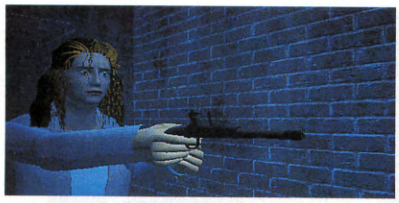
3DO REAL / TRY

次世代ゲームマシンの先発機として注目を浴びた3DO。ラインナップされているソフトの数では圧倒的なアドバンテージを持つ同機は、三洋電機から3DO規格のマシンが発表されるなど実に精力的な動きをみせている。低価格機である「FZ-10」も登場し、3DOはこれからがますます楽しみなマシンである。

※3DO REAL FZ-10（上）■CPU／32ビットRISCプロセッサー■3DOリアルと同機能を持つ低価格機■価格／44800円■松下電器※3DO REAL（右）■価格／54800円■松下電器※3DO TRY（左）■3DO規格マシンの国産第2号機■価格／54800円■三洋電機

AVG

精緻なCGと斬新なアイデアが光るインタラクティブ・ムービー



●驚いたり考えをめぐらすとき、ローラの表情が微妙に変化する。目の動き、髪の毛の影など細かな部分のCGにも注目したい。また物をつかんだりするときの自然な動きなど、アニメーションの部分での工夫はぜひ実際のソフトで確認して欲しい。ここに紹介したCGは全てパソコン上のデータから起こしているが、実際テレビ画面で見るときはもう少し画面は粗くなっている。

Dの食卓

●発売元　三栄書房
●発売日　1995年1月27日予定
●定　価　¥8800

双方向メディアの新たな可能性を見出すインタラクティブ・ムービー

現在CD-ROMソフトの一部は、インタラクティブ・ムービーという新しいジャンルを作り、独自の発展を遂げつつある。ゲーム的なインタラクティブ性はむしろ押さえ気味で、クリエーターの想定した一方向のストーリーラインを全面に出したタイトルが登場している。

例えば、庄野晴彦氏は「ガジェット」においてプレイヤーの操作による物語の分岐やインタラクティブ性を拒否したかに見える。もともとがビデオ出身の庄野氏はCD-ROMメディアを「ビデオとは違う『動画表現』の可能性」（スーパー・デザインNo.7より）と捉えている。

「Dの食卓」を製作した株式会社ワープの飯野賢治氏も「映画なら観客は2時間の枠の中で最後まで椅子に座っている。ゲームはちょっとつまらないと売れないだけでなく、クソゲーなどと非難される。内容ももちろん自信はあるが、時間的にもこちらの設定した時間をプレイヤーに受けとめてもらいたい」という。

ビデオや映画など、一方向の時間進行＝製作者側の時間管理に対し、インタラクティブメディアは、ユーザーサイドに時間管理が託されているメディアである。それをあえて映画のように、時間の概念を持ち出す。「将来的には映画も手がけてみたい」（飯野氏）というように、最先端のクリエイターは表現者としての欲望を満たすため、メディアの選択肢としてCD-ROMを捉えているだけだ。「始めにゲームありき」ではない。表現が主体になっているのが、従来のゲームクリエイターと違うところだろう。

どのように表現するか？その発想の中から新たな挑戦が生まれる

「Dの食卓」は、この流れの中で製作されたインタラクティブ・ムービーである。「7thGUEST」がMS-DOS上でオートデスク3Dスタジオを使いCGアニメを製作し、「ミスト」がマックのストラタビジョン3Dを使って話題になったように、「Dの食卓」もアミーガ上でライトウェーブ3Dを駆使した。名作に付きもののこういったグラフィックスにまつわるエピソードを持つ本作も、先行作品と同様に巧緻なCG、オリジナリティあふれる意外なスト

●トルソや絵画など、各場面で登場する素材類。特に洋室の壁に掛かっている裸婦像は画面上ではちょっとしか出てこないが、美大出身のデザイナーが、これでもかと言うほど細部にこだわった逸品。誌面で紹介するために、元データを借りて再現した。

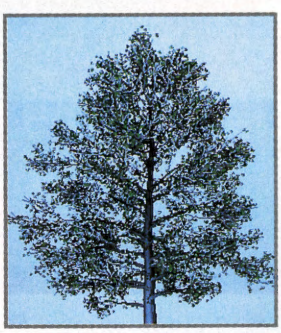
●ストーリー

舞台は1997年のロサンゼルス。深夜。ロサンゼルス総合病院の温厚でまじめな医師、ドクター・ハリスが突然殺人鬼と化し、患者を人質にとって病院に立てこもった。警察が手を出せないでいる中、テレビで事件を知ったハリスの娘、女子大生のローラが駆けつける。父に何が起こったのか、なぜ殺人鬼になってしまったのか。その謎を解くべくローラは一人で病院の中に入っていくのだが…。これだけでもまさに上質のハリウッド映画を思わせる導入だが、物語はこの後意外な方向へ展開する。

リー展開で、新たな進化の過程を見せている。

また進行上の特徴として、プレイヤーは主人公の一人称視点のほか、随所でカットの切り返しが入るなど映画的な工夫も凝らされている。プレイヤーに与えられた時間は2時間。途中でセーブすることさえできない。

映画が決定的にVR（バーチャル・リアリティ）と違うのは、インタラクティブ性の欠如だ。その点「Dの食卓」は、細部まで手の施されたCGとなめらかな視点の移動で、VRの大切な要素である「没入感」さえ与えてくれる。映画的表現の理解と、CG技術も含むデジタルメディアの特性を合わせ持つ「Dの食卓」。インタラクティブ・ムービーという一見相矛盾する言葉の合成で成り立つこの分野に、また一つメディアの可能性を広げるソフトが生まれた。



●CGの動画作成はアミーガ約10台を使用。これらはLANでつながり、主にレンダリングはアミーガ6000で実行した。動画はいったんマックのクイックタイム・ムービーに変換された後、3DOオーサリングシステム（マックと連動）でテレビ表示用にコンバートされた。庭の木々は木のデータ画像を作り、それを背景に張り付けるなど工夫している。

'95年1月27日発売 価格8,800円(税別)

開発元：株式会社ワープ 〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-8 SUGIYAMA BLD.6F
©1995 WARP INC.
発売元：株式会社三栄書房 〒169 東京都新宿区北新宿4-8-16
©1995 SAN-EI SHOBO PUBLISHING Co.
お問い合わせ先：ワープ営業部 ☎03-3780-6504(受付時間 13:00～17:00 月～金)
3DO, 3DOロゴとインタラクティブマルチプレイヤーは, The 3DO Company の商標です

3DO

WARP.
D2
寒い、寒い、ゲームはいつからこんなに進化したのだろう……
先程から何者かが顔を触っている。
何処からか断末魔の叫びが聞こえてくる。
何かが腐ったような臭いが部屋に立ち籠める。
そして、想像を絶するストーリーに涙が出てくる。
そんなヴァーチャル体験をさせてくれるドラマティック・ソフトウェア。
—Dの食卓—　まだ、ベールは脱がない。

●テクスチャーモードの美しさはSF映画の迫力に迫っている。

●収録されているゲームはどれもタイプが違うので飽きることがない。何度でも遊びたくなってしまう。手軽さもウリのひとつだ。

超傑作映画の興奮が3DOでよみがえる!!

AVG

ジュラシック・パーク・インタラクティブ

●ブランド　UIS
●発売日　発売中
●定　価　¥8800（予価）

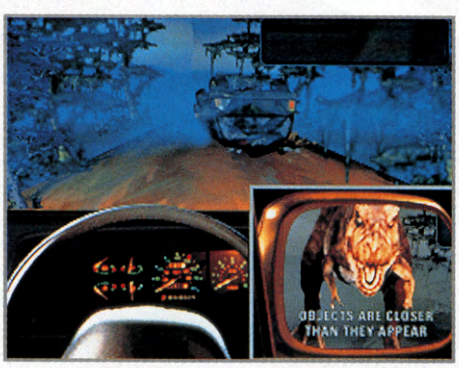
昨年公開され、空前の大ヒットを記録したスティーブン・スピルバーグ監督のSF映画『ジュラシック・パーク』。高度なCGと合成技術による恐竜たちの映像は、本当に生き返ったかと思わせるほどのものだった。また、同時に日本各地にもの凄い恐竜ブームを巻き起こしたので、記憶に新しい人も多いことだろう。

本作はそんな人気映画のストーリーに沿う形で色々なタイプのゲームを盛り込んだ、エンタテインメントソフトだ。プレイヤーはパーク内に孤立してしまったゲスト及びスタッフを救出し、さらに恐竜の胚を積んだ貨物船を島に呼び戻さなければならない。そのためにはゲーム中に現れる様々なミニゲーム（といってもどれもかなりのボリュームがある）を、次々にクリアしてくことになる。

まず、貨物船を呼び戻すためにロックのかけられたコンピュータを何とかしなければならない。そこでのゲームの舞台となるのが、狡猾な肉食恐竜ラプトルを持ちだそうとしている張本人・ネドリーのエンジニアリング・システム内部だ。ここはコンピュータの中のような世界で、フロッピーディスクがプレイヤーを追ってきたりする。

さらに、パークのセキュリティ・システムを回復してゲストやスタッフを救出するには、3タイプのゲームをクリアする必要がある。「T-レックス・チェイス」は、追いかけてくるティラノサウルスから車を運転して逃げ切る、という世にも恐ろしげなドライブゲーム。「ラプトル・メイズ」はパークの地下にあるフロアで、闇の中から現れるラプトルにおびえつつ目的を遂行する3Dダンジョンタイプのゲーム。振り返ったらそこに……なんていう状況下で迷ってしまったりすると、それこそパニック映画状態になりかねないくらいの緊張感だ。そして「スピッター・シュート」では、森の中で遭遇するスピッター（毒を吐きかけてくる小型の肉食恐竜）を銃で撃退しなければならない。3Dシューティングのような画面には銃の照準があり、これをスピッターにあわせて攻撃するのである。

あまりストーリーにこだわることなく、原作の面白い設定が上手に料理されている、というのが本作の印象だ。ビジュアルバシバシの一方通行アドベンチャーを期待している人はともかくとして、単純にゲームの面白さという点で成功している本作は、どんなユーザーにも受け入れられるだろう。



●思わず息を潜めてプレイしたくなるような臨場感は原作ゆずり。ラプトルに捕まったらそれこそ一巻のおわりだ。

STG

テクスチャーモードの見事さに脱帽

スターブレード

●ブランド　ナムコ
●発売日　12月16日
●定　価　¥7800

ゲームセンターで3Dスペースシューティング旋風を起こした『スターブレード』が3DOに上陸！　プレイヤーの目的は連邦宇宙軍の精鋭機「ジオソード」に乗り込み、敵の機動惑星「レッドアイ」を壊滅すること。ジオソードは自動操縦なので、プレイヤーは群がる敵機にレーザー砲の照準をあわせて打ち落とせばいい。ポリゴンを駆使して描かれた宇宙空間での戦闘は、まるで「スターウォーズ」のワンシーンを見ているかのような臨場感だ。

しかも今回の3DO版では、新たに「テクスチャーモード」を追加。これは単色だったポリゴンをテクスチャー処理し、さらに立体感のあるグラフィックにしたオリジナルモード。これによって『スターブレード』の世界はリアルさと深みを増し、アーケードのクオリティをも凌駕している。また、本作品はナムコの3DO参入第一弾。これからも良質のソフトが期待されるところだ。

●ポリゴンによる強烈なスピード感と息詰まる戦闘が魅力の『スターブレード』。心待ちにしていた人も多いだろう。

●用意されているカメラアングルは7種類。TV中継並だ。

SPG

多彩なカメラアングルが楽しいサッカーゲーム

Jリーグ バーチャルスタジアム

●ブランド エレクトロニック・アーツ・ビクター
●発売日 発売中
●定 価 ¥9800

3DOにはまだまだスポーツゲームが少ないが、この「Jリーグ バーチャルスタジアム」は最近元気の良いサッカーを題材にした傑作だ。タイトルからも分かるようにいわゆる「Jリーグ公認ソフト」である本作は、Jリーグに所属する全12チームと選手192人の顔写真入りデータを収録した本格派。かなりの情報量を持っているので、Jリーガーのデータベースとしても使えそうなくらいだ。ゲーム中の随所に流れるJリーグムービーも臨場感たっぷりで、プレイヤーをその気にさせる。

また、使用できる選手はそれぞれ細かなパラメータ設定がなされている。これにより、走力のある者、反応のいい者といったように選手に個性を持たせるのに成功している。良好な操作性、7種類も用意されたカメラアングルなど良い点をあげればきりがないこのソフト、サッカーファンであるなしに限らずプレイしてもらいたい。

●見やすい画面構成と操作性の良さは折り紙付き。ドリブル、パス、センタリングでボールをつなぎ、ゴールを決めれば気分爽快だ。

RCG

名車のオーナー気分でコントロールパッドを操作

ROAD & TRACK presents OVER DRIVIN'

●ブランド エレクトロニック・アーツ・ビクター
●発売日 12月9日
●定 価 ¥8800

アメリカの著名な自動車雑誌「ROAD&TRACK」の全面的な監修のもとに制作されたドライブゲーム。ポルシェ911、フェラーリ512TRなど、世界の名車8台を自由に運転できるのだ。

ゲーム中に登場する車は、エンジンの性能曲線からハンドルの舵角など、「ROAD……」誌より提供された実際のデータを完全にシミュレート。運転感覚もそれぞれリアルかつシビアに再現されている。用意されている運転コースは、都会のハイウェイ、海沿いの道、山間部のワインディング・ロード、そしてゼロヨン専用のテストコースの4つ。のんびり走るのもよし、ライバルレーサーと激しくバトルするも自由。

プレイヤーの視点は、運転席、車の後方、車の後方上空の3種類でゲーム中いつでも変更できる。運転席の視点では完全再現されたドライバーズ・シートが見られるなど、とことんカーマニア泣かせの仕様だ。

●カーマニアなら感涙モノの名車の映像もふんだんに使用されている。これを見るためだけでも、買う価値があるかも。

ACT

近未来を舞台にスタローンが暴れまくる!

デモリションマン

●ブランド ヴァージンゲーム
●発売日 12月9日
●定 価 ¥8800

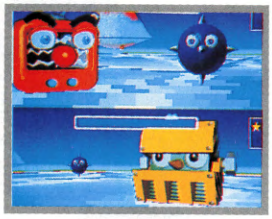
犯罪が一掃された2032年。36年前、冷凍刑に処された凶悪犯フェニックスが脱走、ロスの街で犯罪を繰り返し始めた。警察当局は過激な捜査で一般人を巻き添えにし、フェニックスと同じ刑を受けていた刑事スパルタンを蘇らせ、追跡させることにした。しかし、その裏には巨大な陰謀が……。

シルベスター・スタローンが主演し、大ヒットした映画「デモリションマン」が、全編3Dのアクションゲームになった。プレイヤーはスタローン扮するスパルタンとなり、映画さながらの銃撃戦やカーチェイスを繰り広げていく。また、映画で実際に使われた映像が随所に盛り込まれるなど、ストーリー性を強調した構成になっている。

さらにファンに嬉しい要素として、スタローンがゲームのために新たに撮影を行ったシーンがあるのも見逃せない。プライベートでは何かと苦戦しているスタローンだが、ゲーム中での勇姿は期待できそうだ。

●原作ファンならずとも楽しめるエンタテインメント作品。銃撃戦などの息詰まる戦いは、興奮すること間違いナシだ。

●冷凍刑から蘇ったフェニックスを逮捕せよ！ 映画にでてきたシーンも登場するので、原作の雰囲気にドップリと浸れる。



ACT

対戦可能なフィールドバトルで盛り上がれ!!

インセクターウォー
●ブランド　リバーヒルソフト
●発売日　12月16日
●定　価　¥8800

最大4人までが同時プレイ可能な、3Dタイプのフィールドバトルゲーム。ゲームにはいわゆるストーリーモード的な存在の1人プレイモードと、複数人数で遊べる対戦モードが用意されている。プレイヤーはフィールド上にいる自分以外のインセクター（虫）を弾やミサイルで攻撃して勝利へと向かうという極めてシンプルなルールだ。

ゲームに登場するインセクターたちはみんなCGで立体的に描かれており、そのデザインは実に可愛らしい。また、ゲーム中にダメージを受けたりした時にあげる叫び声もなかなか笑わせてくれる。このインセクターたちを見るためだけに本作の購入を考えてもいいくらいだ。

人数に応じて分割される画面は非常に見やすく好感が持てるし、アイテムをとりながら戦うバトルシーンはなかなかの緊張感を楽しめる。3DOのパーティゲームとしてもってこいの作品と言えるだろう。

●フィールド上に点在するアイテムをとりながらライバルを攻撃。ポップな感じでかわいい対戦アクションゲームだ。

ACT

逃げる・押し出す・投げキッス！笑顔で楽しむ対戦ゲーム!!

突撃機関メガダす!!（トツゲキカラクリ）
●発売元　株式会社ワープ
●発売日　12月16日
●定　価　¥4800

「相手を倒す」という暴力的なイメージからはほど遠い、全く新しい発想の対戦ゲーム。キャラクターを見れば分かるように、ロボタンみたいな低機能人情型（?）ロボット同士を体当たりさせ、フィールドから押し出した方が勝ちというシンプルな内容だ。飛び道具も持っているが、弾が当たっても大体はスピンしてプレーヤーの頭がくらくらするぐらいで、その効果は定かでない。また投げキッス攻撃では、キスマークが相手プレーヤーの視界を悪くするが、致命傷にはならない。持ち点（ヒットポイント）と時間制限はあるが、基本的には相手の裏をかいて、いかに押し出すか。そこにこのゲームの楽しさがある。

ぶつかったときの反動が「ボヨヨーン」という感じにリアルで、パッドを持ちながら、つい体が揺れてしまう。ロボットとフィールドの組み合わせによって、数千種類の対戦が可能だ。

●画面を上下に分けて、自分と相手の視界を表示する。ロボットは8体、フィールドも8つの中から選択。

ETC

エッチおやじに麻雀で勝って、女の子を救え！

おやじハンターマージャン
●発売元　株式会社ワープ
●発売日　1995年2月予定
●定　価　¥4800

各地に出没するエッチおやじチームから、女の子を救い出すため麻雀勝負を挑む。上がり点数に応じてパンチやキックを繰り出し、おやじパワーをゼロにしたら女の子を救出できる。「おやじハンターマージャン」は、アニメ仕立てのコミカル麻雀ゲームだ。

おやじチームは全部で5人。麻雀中には、おやじギャグ、罵声、嘲笑が連発。それにもいちいち答えながら対戦していくと、おやじ征伐の暁には、妙な親しみも沸いてくる、というのが開発者のねらいとか。セリフは全て声優を起用し、麻雀以外の部分ではアニメを多用。いたるところギャグ満載だ。

しかしこんなハチャメチャでナンセンスな展開だからといって、麻雀自体もお遊び程度かと思ったら大間違い。本格麻雀ゲームで有名な某ソフトのロジックを使用し、押さえるところはちゃんと押さえている。これは紛れもなく「麻雀」ゲームなのである。

●主題歌も考えているそうで、麻雀対戦以外の部分はほとんどアニメのノリ。ナンセンスな展開と本格的な麻雀ゲームのギャップが妙。

●3DO対応ソフト全リスト

※1994年11月15日現在の内容です。

タイトル	ブランド	定価	発売日	概要
T&E VR GOLF MASTERS ペブルビーチの波涛	T&Eソフト	¥9800	発売中	海沿いの名門コース、ペブルビーチを完全シミュレート。リゾート気分まで味わえる。
ライフステージ VIRTUAL HOUSE	マイクロキャビン	¥8800	発売中	自分の思い通りの部屋をアレンジできるハウス・シミュレーションゲーム。
山村美沙サスペンス 京都鞍馬山荘殺人事件	パック・イン・ビデオ	¥12800	発売中	実写映像で綴られた本格推理アドベンチャー。山村美沙のシナリオも光る。
ファイアボール	日本データワークス	¥7800	発売中	コンピュータゲーム初の盤面を斜め上から見下ろしたピンボールゲーム。
チキチキマシン猛レース ケンケンとブラック魔王のイジワル大作戦	フューチャーパイレーツ	¥8800	発売中	おなじみケンケンやブラック大魔王たちが大活躍。監修はあの高城剛が担当。
ウルトラマンパワード	バンダイ	¥8800	発売中	あのウルトラマンが実写映像を取り込んだ豪華なアクションゲームになって復活。
ステラ7 ドラクソンの逆襲	T&Eソフト	¥8800	発売中	ポリゴン世界の中で戦う3Dシューティング。パソコン版『ステラ』のパワーアップ版。
ドラゴンズレア	T&Eソフト	¥8800	発売中	ファンタジー世界を舞台にしたアドベンチャー。アニメグラフィックが美しい。
バーチャル・ホラー 「呪われた館」	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥8800	発売中	モンスターたちを倒しながら「黄金の聖盤」のかけらを集めていく3D視点のゲーム。
クラッシュ・アン・バーン	クリスタルダイナミクス	¥8800	発売中	近未来を舞台にした3Dレースゲーム。敵車への攻撃も可能な過激なゲーム内容。
トータルエクリプス	クリスタルダイナミクス	¥8800	発売中	CG表示された惑星地表面と地下面とを交互に攻略していく。スムーズな動きがうれしい。
鉄人	シナジー幾何学	¥8900	発売中	ロボットの視点で敵と戦う3Dタイプのアクションゲーム。グラフィック演出も過激。
寺沢武一の 「武」TAKERU	ファンプロジェクト	¥9800	発売中	寺沢武一の同名コミックを3DOの機能をフルに生かしてデジタルコミック化。
ドクターハウザー	リバーヒルソフト	¥8800	発売中	ポリゴン表示された屋敷の中を探検するアドベンチャーゲーム。
THEATER WARS 娯楽の殿堂	博報堂・サイトロン	¥8800	発売中	「私をスキーに連れてって」の一色伸幸の脚本による劇場シミュレーション。
黒き死の仮面	ハミングバードソフト	¥8800	発売中	パソコン界で人気の黒田幸弘氏が原作を担当。実写グラフィックを効果的に使用したRPG。
時を超えた手紙	シンキングラビット	¥8800	発売中	PC98版で好評を博した『カサブランカに愛を』をリメイク。アーリーアメリカンな1本。
NFL マッデン・フットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥9800	発売中	NFL所属の全チーム全選手が実名で登場。戦略性重視のアメフトゲームの決定版。
パワーズ・キングダム	マイクロキャビン	¥8800	発売中	流行りのシミュレーションRPGを3Dで味付け。デフォルメキャラがかわいい。
ノンタンといっしょ ～のはらであそぼ～	ビクターエンタテインメント	¥6800	発売中	人気キャラクターが繰り広げるほのぼのとしたストーリー。教育用アニメ。
ナイト・トラップ	ヴァージンゲーム	¥9800	発売中	監視カメラを切り替えながら侵入する吸血怪物を罠で退治する。メガCD版よりも綺麗。
バーニング・ソルジャー	パック・イン・ビデオ	¥8800	発売中	美しいCG世界の中を縦横無尽に飛びまわる3Dシューティング。メタリック感がいい。
麻雀悟空 天竺	アスキー	¥7800	発売中	3DO唯一の麻雀タイトル。本格的4人打ち麻雀が美しいグラフィックで楽しめる。
Virtual Quest ファラオの封印	アスク講談社	¥8800	発売中	古代エジプトの世界をモチーフにした3DRPG。リアルな敵キャラに注目。
T&E VR GOLF MASTERS 遙かなるオーガスタ3	T&Eソフト	¥9800	発売中	パソコン版で好評を博したゴルフシミュレーションの3DO版。実写取り込みが美しい。

3DO

タイトル	ブランド	定価	発売日	概要
マイクロコズム	T&Eソフト	¥8800	発売中	ピグノシスのソフトを移植。ミクロ圏でのシューティングという異色の設定が楽しい。
スーパーウイングコマンダー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥8800	発売中	宇宙を舞台にしたSFフライトシミュレーター。SF映画の主人公気分を味わえる。
ザ・ホード 〜聖なる砦〜	クリスタルダイナミクス	¥8800	発売中	実写取り込みを多用したファンタジー・アクション・シミュレーションゲーム。
THE INCREDIBLE MACHINE パラランチョ	T&Eソフト	¥8800	発売中	次々に出現する難問、奇問の数々。いい頭の体操になるパズルゲーム。
パペットテイル	マイクロキャビン	¥7800	発売中	CGで描かれたファンシーなキャラクターがナビゲイターとなる教育用アニメ。
レミングス	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥6800	発売中	さまざまな機種に移植された大ヒットパソコンゲームの3DO版。
パットパット　ファンパック	丸紅	¥5800	発売中	ゆかいなキャラクターが多数登場する教育用アニメ。
ファッティーベア　ファンパック	丸紅	¥5800	発売中	ゆかいなキャラクターが多数登場する教育用アニメ。
囲碁タイムトライアル・詰碁I	エマテック	¥9800	発売中	時間制でさまざまなパターンに挑戦する囲碁練習ソフト。
宇宙生物フロポン君	ワープ／三栄書房	¥4800	発売中	かわいい宇宙生物をモチーフにした落ちものパズル。やりごたえ十分の内容。
Marine Tour	オフィスクリエイト	¥9800	発売中	魚の実写映像や3Dグラフィックなど、ダイビングに関するデータベースソフト。
SECRE／フーミンのおもちゃ箱	グラムス	¥6800	発売中	細川ふみえのスチル写真、動画を豊富に収録。オリジナルCDジャケットもつくれる。
ロード・ラッシュ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥8800	発売中	スピード感、チェイス感に優れた3Dバイクレースゲーム。全レース入賞をめざせ。
シャドー・ウォーリアー	T&Eソフト	¥8800	発売中	実写映像をふんだんに収録した異色の格闘アクションゲーム。
グリム名作劇場① ブレーメンの音楽隊	イマ・カンパニー	¥1980	発売中	グリム童話の名作アニメを3DOで楽しむ。低価格が嬉しい。
グリム名作劇場② ヘンゼルとグレーテル	イマ・カンパニー	¥1980	発売中	グリム童話の名作アニメを3DOで楽しむ。低価格が嬉しい。
グリム名作劇場③ 赤ずきん	イマ・カンパニー	¥1980	発売中	グリム童話の名作アニメを3DOで楽しむ。低価格が嬉しい。
ショックウェーブ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥9800	発売中	SF映画さながらの実写映像を盛り込んだ3Dシューティング。世界各地を飛行できる。
バトルチェス	インタープレイ	¥7800	発売中	駒の騎士がバトルを繰り広げるTVゲーム世界ならではのチェスソフト。
信長の野望　覇王伝	光栄	¥12800	発売中	大ヒットパソコンゲームの移植。3DO版では実写映像とオーケストラ演奏も収録。
ウイニングポスト	光栄	¥12800	発売中	競馬ファンなら根強い支持を受ける競争馬育成シミュレーション。
ノバストーム	T&Eソフト	¥8800	発売中	フラクタルエンジン・テクノロジーによる美しい画像が魅力の3Dシューティング。
Mega Race	マルチソフト	¥8800	発売中	スポーツカーでさまざまなコースにチャレンジする3Dレーシングゲーム。
バーチャルパペット REIKA	KUKI	¥4900	発売中	アイドルREIKAの魅力を凝縮したプロモーションクリップ的ソフト。
アローン・イン・ザ・ダーク	ボニーキャニオン	¥7800	発売中	パソコンで大ヒットした3Dアクションゲーム。妖気漂う館の中に待ち受けるものは…。

●3DO対応ソフト全リスト

タイトル	ブランド	定価	発売日	概要
マーフィーだよ全員集合!!	バンタンインターナショナル電脳工場	¥6000	発売中	人気を博したアニメ『マーフィーの法則-完全版-』を収録。
アウター　ワールド	インタープレイ	¥8800	発売中	ポリゴン表示された世界を冒険するサイドビュー型のアクションゲーム。
競馬最勝の法則	コピアシステム	¥9800	発売中	豊富なデータを収録した競馬予想のためのデータベースソフト。
柿木将棋	アスキー	¥7800	発売中	最新の思考ルーチンを搭載。より人間らしい対局が可能になった将棋ソフト。
T & E VR GOLF ワイアラエの奇蹟	T&Eソフト	¥9800	発売中	好評シリーズの第3弾。ワイアラエの難コースを完全シミュレート。
Jリーグバーチャルスタジアム	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥9800	発売中	Jリーグの興奮がそのまま楽しめるリアルなサッカーゲーム。
平田昭吾のインタラクティブ童話「しらゆきひめ」	エルコム	¥4800	発売中	トリリンガル（三か国語）によるナレーションと文字で名作童話を楽しめる。
平田昭吾のインタラクティブ童話「イソップものがたりVOL.1」	エルコム	¥4800	発売中	トリリンガル（三か国語）によるナレーションと文字で名作童話を楽しめる。
バタンク	BMGビクター	¥6800	発売中	プレイヤー自体がボールになるという設定の3Dピンボールゲーム。
スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	¥8800	発売中	泣く子も黙る『ストリートファイターⅡ』の最新作を完全移植！
トム・カイトのこれがゴルフだ！	バイス	¥9800	発売中	クラブの選び方、打ち方のポイントなどを動画で収録したゴルフレッスンソフト。
西村京太郎トラベルミステリー　悪逆の季節	パック・イン・ビデオ	¥12800	発売中	松方弘樹、喜多嶋舞ら豪華キャストでおくる実写ムービー型推理アドベンチャー。
バトルピンボール	日本データワークス	¥7800	発売中	2P対戦プレイに対応したピンボールゲーム。アイテムで相手をじゃまさることも。
ジュラシック・パーク・インタラクティブ	UIS	¥8800	発売中	大ヒット映画のインタラクティブ版。パーク内に孤立したゲストやスタッフを救出する。
シュトラール	メディアエンターテインメント	¥8800	発売中	フル画面のアニメーションによるアクションシーンが楽しいインタラクティブ・ムービー。
パットパットとパレードに行こう！	丸紅	¥7800	発売中	小さなオープンカー、パットパットが主人公。親子でストーリーを楽しむ知育ソフト。
平田昭吾のインタラクティブ童話「にんぎょひめ」	エルコム	¥4800	発売中	トリリンガル（三か国語）によるナレーションと文字で名作童話を楽しめる。
平田昭吾のインタラクティブ童話「三匹のこぶた」	エルコム	¥4800	発売中	トリリンガル（三か国語）によるナレーションと文字で名作童話を楽しめる。
卒業FINAL	Shar Rock	¥9800	12月9日	パソコンで大ヒットした女子高生育成シミュレーションをパワーアップして移植。
デモリションマン	ヴァージンゲーム	¥8800	12月9日	S・スタローン主演のアクション映画を実写を盛り込みながらアクションゲーム化。
九星占術による平成開運暦	アリアドネ／バイス	¥7800	12月9日	生年月日を入力するだけでその人の運勢がわかる。豊富なデータがうれしい。
スターブレード	ナムコ	¥7800	12月16日	アーケードの人気作をパワーアップ移植。ポリゴン版のほかテキスチャー版も楽しめる。
上海　万里の長城	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥7800	12月16日	オリジナルの『上海』のほか、3種類の特別ルール『上海』も収録。内容充実の1本。
クレヨンしんちゃんパズル大魔王の謎	バンダイ	¥8800	12月16日	いまだ人気の衰えないしんちゃんが主人公のパズルゲーム。
ベルゼリオン	ヒューマン	¥8800	12月16日	Macで発売されていたタイトルのリニューアル版。近未来世界が舞台のアドベンチャー。

3DO

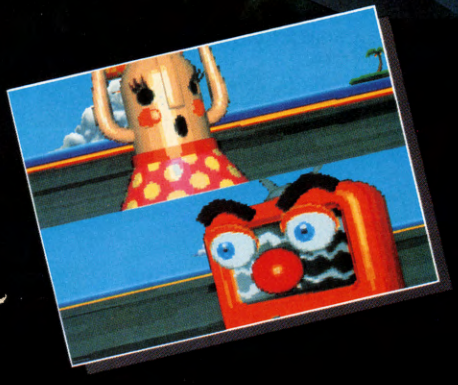
WARP.

ヤルダす!!

トツゲキカラクリ
突撃機関!

メガダす!!

12月中旬
発売予定
定価4,800円
(税別)



3Dフィールド上でのハイスピード・バトル!! それがこの「メガダす」だ。
レースゲームのスピード感とバトルアクションの興奮を
迫力のポリゴンCGでプレイ!! コンピュータとのバトルか2人で対戦の2モード!
おまけも付いて、これはもうヤルしか!!!

開発／発売元：株式会社ワープ　〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-8 SUGIYAMA BLD.6F
お問い合わせ先：☎03-3780-6504（受付時間13:00～17:00/月～金）
©1994 WARP INC.
3DO, 3DOロゴとインタラクティブマルチプレイヤーは、The 3DO Company の商標です。

●3DO対応ソフト全リスト

タイトル	ブランド	定価	発売日	概要
「眠れぬ夜の小さなお話」	アミューズ	¥5800	12月16日	原由子が手がけたマルチメディア絵本。この3DO版は歌も語りもバイリンガル。
お姉さんといっしょ！じゃんけんパラダイス	インタランス／VIP	¥9800	12月16日	美しいお姉さま5人と野球拳で勝負する。脱がせる部分を指定できるのがうれしい。
インセクターウォー	リバーヒルソフト	¥8800	12月16日	3Dタイプのフィールド対戦型アクションゲーム。かわいい昆虫キャラに注目。
幽☆遊☆白書	トミー	¥8800	12月23日	多機種でゲーム化されている『幽☆遊☆白書』。3DO版は格闘アクションで登場。
オフワールドインターセプタ	クリスタルダイナミクス	¥8800	12月23日	銀河系の惑星を犯罪者を追いかけて4輪駆動車で疾走する。ワイルドなゲーム作り。
ツイステッド	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥8800	12月23日	アメリカのバラエティ番組のような雰囲気のオムニバスソフト。
ペントハウスインタラクティブ バーチャルフォトシュートVol.1	アポロン／ギャガコミュニケーションズ	¥7800	12月23日	3人のモデルを激写！ 撮った写真を『ペントハウス』の編集長に批評してもらう。
マカロニほうれん荘インタラクティブ	フューチャーパイレーツ／東芝EMI	¥8800	95年1月13日	沖田そーじくんとともにヴァーチャルタウンをウォークスルー。ギャグ満載の1本。
ピーターフランクルパズルの塔	TBS／博報堂／ホリプロ／TBSビジョン	¥7800	95年1月13日	単純そうでいて奥の深いパズルを満載。楽しみながら頭がよくなる教育ソフト。
タロット占い	アリアドネ／バイス	¥7800	95年1月13日	ちょっと妖しい雰囲気を漂わすタロットの世界。果たしてあなたの運勢は？
平田昭吾のインタラクティブ童話「シンデレラ」	エルコム	¥4800	95年1月13日	トリリンガル（三か国語）によるナレーションと文字で名作童話を楽しめる。
平田昭吾のインタラクティブ童話「狼と七匹の子ヤギ」	エルコム	¥4800	95年1月13日	トリリンガル（三か国語）によるナレーションと文字で名作童話を楽しめる。
モンタナ・ジョーンズ	フューチャーパイレーツ	¥8800	95年1月20日	NHKで放映中の人気アニメをロマンシング・アドベンチャー化。
AD&D ロストダンジョン	T&Eソフト	¥8800	95年1月20日	RPGの名作『アドバンスド・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ』の3DO版。
スターコントロールII	クリスタルダイナミクス	¥7800	95年1月20日	宇宙を舞台にした大迫力の3Dシューティングゲーム。
石田芳夫九段の囲碁制覇	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥12800	95年1月20日	棋士、石田芳夫九段監修による囲碁ソフト。思考ルーチンの早さが売り。
セーラームーンS	バンダイ	価格未定	来春発売予定	セーラームーンが3DOにも見参！ アニメーション多用のアクションゲームで登場。
サムライ ショウダウン	クリスタルダイナミクス	価格未定	来春発売予定	ネオジオの『サムライスピリッツ』の海外版を3DO移植。
GEX	クリスタルダイナミクス	価格未定	来春発売予定	3Dアクション。
バーチャルドラゴンウォー（仮）	サライン ターナショナル	価格未定	来春発売予定	3Dロールプレイング。
ピラミッド イントルーダ	タイトー	価格未定	来春発売予定	シューティング。
爆笑オール吉本！クイズバトル（仮）	吉本興業	価格未定	来春発売予定	実写パーティゲーム。
三國志IV	光栄	価格未定	来春発売予定	パソコンで大ヒット中の『三國志』シリーズの最新作が早くも3DOに。
テーマパーク	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定	来春発売予定	規模が大きくなるか、お客がたくさん入るかは腕次第。遊園地経営シミュレーション。
ドラえもん友情伝説 THE DORAEMONS	小学館	価格未定	来春発売予定	ドラえもんとその仲間たちの友情を描いたアドベンチャーRPG。

LaserActive

日本で初めてアップル・マッキントッシュの互換機発売契約を結ぶなど、このところパソコン・マルチメディアに急接近中のパイオニア。この勢いでいくとレーザーアクティブも次世代に向けて大きく変貌を遂げるかもしれない。事実、レーザーアクティブをパソコンで制御するシステムの実用化が決定した。

●実写ロケによるアドベンチャーの場合、映像のクオリティはそのままゲームの臨場感を左右する。本作の映像は非の打ち所がない。

AVG

まさに大人のためのフルムービー・アドベンチャー

ブルー・シカゴ・ブルース

●発売元　リバーヒルソフト
●発売日　12月予定（LDロムロム）、'95年2月予定（メガLD）
●定　価　¥9800　●LDロムロム、メガLD

初冬のシカゴで起こった殺人事件の謎を追うインタラクティブ・ムービー。パソコンで人気のある『J・B・ハロルドの事件簿』シリーズの5年ぶりの新作にあたる作品。5年もの間、一体何が行われていたのかというと、原作構成に2年、キャスティングと準備に半年。そしていよいよシカゴでの長期ロケと実に手間暇をかけている。個人的な趣味に没頭するあまり、続編の発売に5年もかかってしまったどこぞのRPGとはえらい違いである。

さて、肝心のゲーム内容だが、基本は実写映像を用いた推理アドベンチャーゲームだ。全編が映画仕立てでまとめられ、実写映像の合計タイムは4時間にも及んでいる。ロケは映画の本場ハリウッドの腕利きたちならではのそつない仕上がりになっている。

ゲームのイントロ部を追ってみよう。まず、プレイヤーは刑事J・B・ハロルドとなってシカゴで起こった殺人事件の調査を開始するわけだが、その直後に犯人と思われる女性の死体が発見される。ところがその女性がハロルドの恋人であり元同僚であったことから、事件は思わぬ方向に…。

今回ハロルド（＝プレイヤー）は私情もからみ、なかなかハードな捜査を強いられそうだ。果たして恋人と事件との関係は？そしてハロルドの精神状態はどうなっていくのか？　イントロ部分だけからでもぐっとプレイヤーを引きつけてくれるシナリオ展開である。

事件の顛末はご自分のプレイで確認していただくとして、本作の細部の魅力について触れておこう。まず第一には、ロケによる実写映像の完成度の高さだ。捜査に行くところ行くところすべてがロケ映像で映し出されるわけだが、カメラアングルやカット編集など実にリアリティを感じさせるものになっている。ハリウッドの若手俳優の演技もつぼを得ており、すべてが一丸となってプレイヤーをゲーム世界に引きずり込んでくれる。また、ハロルド本人のセリフも再生され、主人公の感情を見事に表現している。

シナリオ、演出、舞台設定、謎解き。いずれも新しいメディアでの制作を前提にした、これまでにない企画が満載されたこの作品。バーボンでもチビチビとやりながら、深夜のTVモニター前でじっくり楽しみたいタイトルといえるだろう。

●ハードボイルドを気取る人なら絶対にチェックしておきたい作品だろう。シカゴという舞台設定といい、この渋さはたまりません。

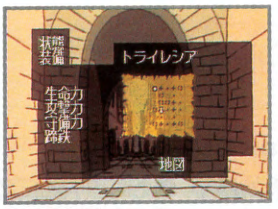
※CLD-A100（上）
■価格／89800円■パイオニア
※MEGA-LDパック（右）
■価格／39000円■パイオニア
※LD・ROM²パック（左）
■価格／39000円／パイオニア

CHECK POINT

メガドライブ、PCエンジンとの互換性の上に成り立ってきたレーザーアクティブ。しかし、両機種が旧世代機になった以上、レーザーアクティブそのものも変革を迫られそう。セガサターンとのジョイントのウワサはどうなったのだろうか？'95年の動向が非常に気になるところである。

腕利きスタッフが手がけた愛と感動の冒険物語

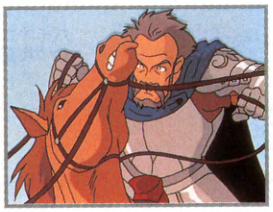
RPG



●これ以上望みようもないくらい美しいビジュアルの連続。アニメファンはハードとともに絶対押さえておくべき？

ドン・キホーテ

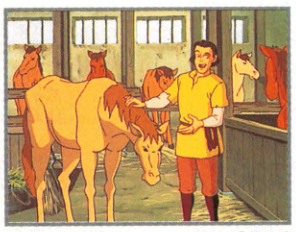
●発売元　ブルミエ・インターナショナル
●発売日　発売中
●定　価　未定
●メガLD



ブルミエ・インターナショナルという名前を聞いてすぐにピンときた人は、かなりの映像界事情通。そう、同社は「課長　島耕作」「高校教師」「ヒーローインタビュー」など最近の話題作をいくつも手がけている気鋭の集団である。そのブルミエが今回、レーザーアクティブに進出。アニメーションシーンをふんだんに盛り込んだ壮大なRPG『ドン・キホーテ』を完成させた。

キャラクターデザインは、劇場用アニメ「ルパン三世　風魔一族の陰謀」を手がけ、スピルバーグのTV番組制作にも参加している青山弘幸氏が担当。美術には同じ「ルパン三世」に参加した工藤ただし氏を起用するなど、ブルミエの采配により豪華スタッフが勢揃い。もはやゲームを超え、アートの領域にまで達したビジュアルシーンが、次から次へと映し出される。

名作『ドン・キホーテ』を元にしたストーリーも、愛と冒険心にみちあふれている。



●普段忙しさにかまけて感動を味わっていない御仁は、ぜひともこの作品で泣いてもらいたい。愛とか夢ってやっぱりいいもんだ。

目にも止まらぬ超高速スクロールが快感！

STG

ヴァジュラ 弐

●発売元　パイオニア
●発売日　発売中
●定　価　¥9800
●LDロムロム

飛行船ならぬ飛行扇に乗って迫りくる敵を撃ち落とすレーザーアクティブのヒットシューティング『ヴァジュラ』に、ファン待望の続編が登場した。

高画質コンピュータグラフィックスで綴る高密度シューティングという基本理念はそのままに、今作では3Dゴーグルシステムに対応した本格3D映像を加えることでさらにビジュアル面を強化。まさに異次元体験という言葉がピッタリくるようなすばらしい映像世界を作りだしている。

画面構成はコックピット内からの視点による3Dタイプのもの。前から後ろから襲ってくる敵を次から次へと撃ち落としていくのがプレイの基本。もちろん、ステージ中に仕掛けられた数々のトラップにも十分に注意しなければならない。

3面と5面は超高速スクロールステージ。この難関を突破して全面クリアすれば、サイドBに収録された3D映像が楽しめる。

●とぎれることなく襲いかかってくる敵機たち。正確に狙いをつけて、確実にしとめていこう。撃ち漏らしのないように、が基本だ。

魔界のダンジョンでゴーストたちをハンティング

ACT

ゴースト・ラッシュ

●発売元　パイオニア
●発売日　発売中
●定　価　¥9800
●メガLD

心霊研究家カース博士の住んでいた洋館に、いつしか沢山のゴーストが棲みついてしまった。プレイヤーは一攫千金を夢見るゴーストハンターとなり、館に乗り込んでゴーストハンティングにチャレンジする。洋館の中は広大なダンジョンになっており、しかも訪れる度にダンジョンの形は変化していく。何度プレイしても飽きることがない、SFCの『トルネコの大冒険』的な楽しさを兼ね備えたソフトだ。

本作最大の特徴はゴーストを捕まえる時のアクションにある。まず元気なゴーストをゴーストレーザーを浴びせて弱らせ、次に逃げようとするゴーストをゴーストハンドで捕獲する。必死になって逃げようとするゴーストとそれを捕まえようとするプレイヤーとの網引きは、それがボタン連射というシンプルな操作だけに白熱するのだ。

全体的な味つけはコミカルで、大人から子供まで広く遊べる作りだ。

●捕まえたゴーストは売り払って換金し、その賞金によってランキングが発表される。こうした荒唐無稽な設定が楽しさを倍増させる。

●Laser Active対応ソフト全リスト

※1994年11月15日現在の内容です。

タイトル	発売元（対応フォーマット）	定価	発売日	概要
HYPERION ハイパリオン	タイトー（メガLD）	¥9800	発売中	美しい宇宙空間を自由自在に飛び回る3Dシューティングゲーム。
TRIADSTONE トライアッドストーン	セガ（メガLD）	¥9800	発売中	アーケードのLDゲームからの移植。シンプルながらも引き込まれるシナリオ設定。
バーチャルカメラマン、 バーチャルカメラマン2	トランスペガサスリミテッド（メガLD）	¥9800	発売中	ナンパした女の子のピンナップ写真を撮るという男のスケベ心を満たしてくれる1枚。
ハイローラー・バトル	パイオニア（メガLD）	¥9800	発売中	高速ヘリコプターによる空中バトルシューティング。爆発シーンの迫力がすごい。
ピラミッドパトロール	タイトー（メガLD）	¥9800	発売中	ピラミッドの中を飛び回る異色の3Dシューティング。実写映像とのマッチングが売り。
ザ・グレートピラミッド	パイオニアLDC （メガLD）	¥9800	発売中	エジプトおよびピラミッドに関してのデータベースソフト。豊富な映像データを収録。
I WILL ～THE STORY OF LONDON～	パイオニア（メガLD）	¥9800	発売中	ロンドンを探索して盗まれた発明品を見つけだす。原日出子によるロンドン案内も収録。
ロケットコースター	タイトー（メガLD）	¥9800	発売中	大迫力の立体映像が迫る3Dコースターゲーム。目が回るほど気持ちいい!?
Dr.パウロのとっておきビデオ	ドライアイス（メガLD）	¥7800	発売中	3Dゴーグルシステム対応のお色気ソフト。Dr.パウロの秘蔵ビデオとは?
BACK TO THE江戸	TBS（メガLD）	¥9800	発売中	江戸時代の風俗や文化を実写クイズ形式で紹介する電子出版ソフト。
ドン・キホーテ	プルミエ・インターナショナル（メガLD）	¥9800	発売中	映画「ヒーローインタビュー」の制作会社が放つ話題作。実写とアニメのミクスチャー。
ゴーストラッシュ	パイオニア（メガLD）	¥9800	発売中	ゴーストの住みついた洋館でゴーストハンティング。捕まえたゴーストを売って大儲け。
エンジェルメイト	プラネット （LDロムロム）	¥9800	発売中	山本晋也が進行役のアダルトソフト。内容はインタラクティブ野球拳といったところ。
ヴァジュラ	パイオニア （メガLD・LDロムロム）	¥9800	発売中	高速飛空扇ヴァジュラに乗ってサイバーな空間内を飛び回る。スピードが快感！
ヴァジュラ弐	パイオニア （メガLD・LDロムロム）	¥9800	発売中	高速異次元体験シューティングの第2弾。今作では3D映像も追加された。
ドラドラパラダイス	プラネット （メガLD・LDロムロム）	¥9800	発売中	愉快な麻雀プレイが楽しめるレーザーアクティブ唯一の麻雀ソフト。
マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト （メガLD・LDロムロム）	¥9800	発売中	ハードボイルドタッチのミステリー。プレイヤーはJ・B・ハロルドとなり事件を推理。
悪魔の審判	プラネット （メガLD・LDロムロム）	¥9800	発売中	デーモン小暮がホストになって繰り広げられる摩訶不思議な世界。
クイズ・エコノザウルス	ハドソン （メガLD・LDロムロム）	¥9800	発売中	地球環境に関するクイズを集めたソフト。プレイ後は地球に優しくなれる?
3Dミュージアム	パイオニア （LDロムロム）	¥12621	発売中	マルチメディア・クリエーターズ・ネットワーク制作の3D映像を多数収録。
ザッピング［殺意］	パイオニア （LDロムロム）	¥9800	発売中	ドイツで放映されたチャンネル切り替えによる2元ドラマを収録。
メロンブレイン	パイオニア （LDロムロム）	¥12621	発売中	イルカの生態がゲーム感覚でわかるソフト。ナチュラルな映像が海の神秘を語る。
美リュージョンコレクション　坂木優子	プラネット （LDロムロム）	¥5800	発売中	坂木優子の魅力をそのままパック。収録映像からオリジナルアルバムを作る。
美リュージョンコレクション　渡辺美奈代	プラネット （LDロムロム）	¥5800	発売中	収録映像からオリジナルアルバムを作る美リュージョンシリーズの渡辺美奈代編。
ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト （メガLD・LDロムロム）	¥9800	12月（メガLD） 95年2月（LDロムロム）	J・B・ハロルドシリーズの最新作。初冬のシカゴで起こった殺人事件の謎に迫る。

●古今東西のさまざまな剣士たちが一堂に会する。ユニークな技が多く、見ているだけでもけっこう満足してしまう。

ACT

真サムライスピリッツ　覇王丸地獄変

●発売元　SNK
●発売日　12月15日
●定　価　¥8800

超過激カタナバトルがパワーアップして帰ってきた

ネオジオといえば格闘対戦ゲーム、というくらいそのイメージは固まっているが、そのネオジオの格闘ものの中でも異彩を放っているのが『サムライスピリッツ』。格闘アクションといえば、格闘技系の技を持つキャラクターが集まるのが当然だが、『サムライ～』はそのバトル形態が刀アクション、すなわちチャンバラであるところが意外であり、それが大人気の原因にもなった。その『サムライスピリッツ』の続編にあたるのが、本作『真サムライスピリッツ　覇王丸地獄変』である。

ネオジオの格闘ゲームの場合、続編のパワーアップパターンはこのところ定着していて、新プレイヤーキャラが増えて、従来のキャラの技が更新されるということがほとんど。この『真サムライ～』もその定石通り、ナインハルト・ズィーカー、チャムチャム、花風院和狆（かふういんにほん）、牙神源十郎の4人が追加され、従来からのキャラがパワーアップされるというパターンになっている。

新キャラクターについてもう少し触れておくと、牙神源十郎は花札を飛ばして敵を倒すという非常にユニークな必殺技を持っている。またチャムチャムは前作で登場したタムタムと同郷の出身という設定で、技もタムタムと同系統だというから面白い。

システム面では、ダメージを怒りにかえて蓄積させ、怒りが満タンになると武器破壊必殺技が使用可能になる「怒りシステム」を継承。ただでさえ熱くなる対戦プレイをさらに熱くさせてくれる。2Pプレイ時はケンカにならないよう注意したいものだ。

なにはともあれ、強力なパワーアップがなされた本作は、またまた格闘アクションゲームの水準を大きく引き上げてくれそうだ。新キャラの4人のほかは、覇王丸、ナコルル、橘右京、柳生十兵衛、ガルフォード、千両狂死郎、アースクェイク、不知火幻庵、服部半蔵、シャルロット、王虎といったおなじみの（前作から引き継がれなかったのはタムタムのみ）顔ぶれがしっかり揃っているし、なによりもCDという数千円でのメディアで発売されるということもあって、広く一般に受け入れられるだろう。

カートリッジでは3万円近くしていたアーケードクオリティのゲームがこの値段で手にはいるのはまさに奇跡。他機種には移植されないので、プレイしたいならネオジオCDを早いうちに入手することをおすすめ。このソフトが発売された後は、きっとハードも品薄になっているだろうから。

●新キャラクターの登場で、プレイの幅はさらに広がった。タイトルは『真』だが、内容的なことで言えば『新』のほうがふさわしい。

●ネオ・ジオCD

NEO・GEO CD

'94年9月に発売されたネオ・ジオCDにより、以前のアーケードマシンと家庭用マシンの中間という位置づけから、CDベースの次世代ゲームマシンと大きく変貌を遂げたネオ・ジオ。ソフトが安く供給されるぶんユーザーの食いつきもよくなり、今後はCDでの新作先行発売という事態も起こってきそうだ。

■CPU／Z80A・68000■メモリ／D-RAM56メガビット、V-RAM512キロビット、S-RAM64キロビット■カラー／最大65536色　■サイズ／285（幅）×285（奥行き）×95（高さ）ミリ　■価格／49800円■SNK

●光っている敵の弱点に攻撃を集中。うまく狙えば相手は気絶状態となり、連続攻撃のチャンスが訪れるのだ！

ACT

新キャラ2人を加え、よりハードなバトルを展開！

ファイターズヒストリー　ダイナマイト

●発売元　SNK
●発売日　未定
●定　価　未定

裏の世界の住人であるKが主催したグレートグラップル。その戦いの中で敗北という屈辱の炎に身を焦がしたKが、再び世界の名のある格闘家たちを呼び寄せた……。

正統派格闘アクションゲームとして人気を博した『ファイターズヒストリー』が、パワーアップして帰ってきた。プレイヤーが使用できるキャラクターは全部で13人。ニューフェイス2人を加え、さらに前作で登場したクラウンとカルノフを使用できるように変更された。レギュラー9人のメンバーもアクションパターンが変更され、よりスムースな動きを実現。また、若干のスピードアップもはかられている。

相手の弱点が光り、そこを集中攻撃することで、戦闘が有利にすすめられる「弱点システム」、2画面分もスクロールする拡大ステージなど前作のおいしいところを残したまま進化した本作は、単なる続編以上の面白さを秘めていると言えそうだ。

●世界各地から集まった強豪格闘家同士の壮絶な戦い！　どのキャラクターで格闘王の頂点を目指すかはアナタ次第だ。

ACT

SNKの人気ゲームキャラクターがここに集結!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

●発売元　SNK
●発売日　発売中
●定　価　¥7800

全8チーム、総勢24人のSNKキャラクターが登場する究極の対戦型格闘アクションゲーム、それが『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』だ。ゲームは3人一組のチームで選択し、3対3で戦う勝ち抜きの団体戦方式をとっている。また、スタート時に各キャラクターの順番を入れ替えることもできるので、チームとしての役割分担を考慮することも重要になってくる。

登場するキャラクターはオリジナルのものをはじめ、おなじみテリー、アンディ、ジョーの「餓狼」チームなど。珍しいところではSNK戦場アクションゲームの名作『怒』からの出場チームも参加している。

対戦中に仲間がピンチになると乱入して助けることのできる「援護攻撃」や、ABボタン同時押しによる「回避」など、新たなシステムが盛り込まれた本作はSNK格闘アクションの集大成と呼ぶにふさわしい。格闘ファンならずとも満足のいく一本だ。

●3人対3人のチームバトルにより戦略性が増大。SNKのなつかしいキャラクターたちも顔を揃えているのがウレシイ。

ACT

攻めるが勝ち！　天下無敵の熱血痛快バトル

痛快GANGAN行進曲

●発売元　ADK
●発売日　1995年1月13日
●定　価　¥6800

今までの対戦型格闘ゲームのフィールドは、横方向の〝ライン〟という概念により、平面的な印象を禁じ得なかった。しかしこの『痛快GANGAN行進曲』では、フィールドを上下左右自由に移動できる、3次元的な移動システムを採用。それでいて対戦格闘ものの醍醐味である〝多彩な駆け引き〟を実現しているのだ。

「攻めれば攻めるほど有利に展開する」というのも、このゲームの特徴。相手に攻撃すると「熱血ゲージ」がアップ。ゲージがMAXになると、キャラクターは熱血状態になって攻撃力が大幅にアップする。さらに熱血状態で相手のキャラの体力ゲージが赤の場合の時は、「ガンガン必殺」というトドメ技が繰り出せるのだ。

プレイヤーキャラは8人。かなり濃い系のメンツだ（「ワールドヒーローズ」のフウマも特別参加している）。多彩なコマンド技を駆使してライバルをガンガン倒そう。

●とにかくアツい対戦格闘ゲーム。キャラクターには結構笑えるヤツもいたりして、かなり賑やかな展開が楽しませてくれる。

●派手な必殺技で、なみいるライバルを叩きのめすのだ！

●NEO-GEO CD対応ソフト全リスト

※1994年11月15日現在の内容です

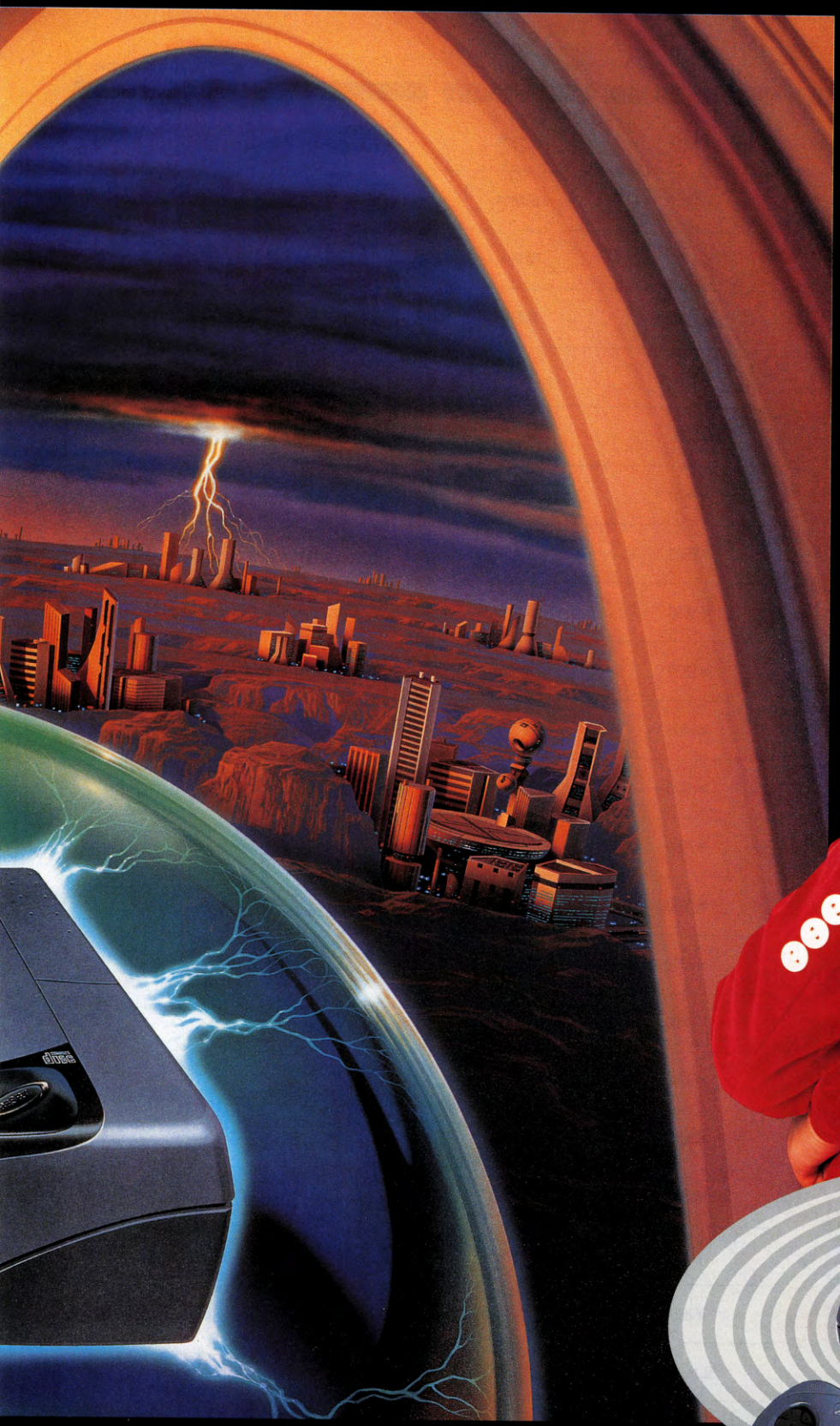
タイトル	発売元	定価	発売日	概要
ニンジャコンバット	ADK	¥4800	発売中	悪の軍団「影一族」打倒に向けて闘うジョーとハヤブサら5人の忍者。忍法がカギ。
ラリーチェイス	ADK	¥4800	発売中	見下ろし画面のコースで繰り広げられる小気味のいいラリーゲーム。
NAM-1975	SNK	¥4800	発売中	いまだにファンの多い、ベトナム戦をモチーフにした3D型シューティング。
リーグボーリング	SNK	¥4800	発売中	ほのぼのとしたプレイが楽しいボーリングゲーム。暇つぶしや息抜きにも最適。
ASOII	SNK	¥4800	発売中	11種類のアーマーを装着して敵を打ち落とすSNKを代表するシューティング。
餓狼伝説	SNK	¥5800	発売中	アンディ、テリー、東の3人が世界最強の名誉をかけて闘う。格闘アクションの傑作。
餓狼伝説2	SNK	¥6800	発売中	再開された「キング・オブ・ファイターズ」を舞台に8人の男が激突！
餓狼伝説スペシャル	SNK	¥7800	発売中	ギースやクラウザーがプレイヤーキャラとして復活。総勢15人が登場する餓狼総集編。
ラストリゾート	SNK	¥5800	発売中	高機動メカを駆使して恐怖のウイルスと闘う横スクロール型シューティングゲーム。
ベースボールスターズ2	SNK	¥5800	発売中	メジャーリーグがモチーフの野球ゲーム。迫力のグラフィックがプレイヤーを燃る。
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	SNK	¥5800	発売中	世界中から集まった怪獣たちの王座をかけた闘い。世界各国の都市が無惨に壊される。
龍虎の拳	SNK	¥6800	発売中	拉致された妹を救うべく悪の本拠地に乗り込むリョウとロバート。硬派格闘ゲーム。
龍虎の拳2	SNK	¥7800	発売中	リョウの妹、ユリがプレイヤーキャラとして登場。バトルはますますパワーアップ。
サムライスピリッツ	SNK	¥7800	発売中	ファイター全員が刀を持つという剣術格闘アクション。鍔迫り合いの感覚まで再現。
得点王2	SNK	¥7800	発売中	48ヶ国のチームを収録したサッカーゲーム。スピーディでリアルな展開がいい。
トップハンター	SNK	¥6800	発売中	賞金稼ぎの名コンビ、ロディーとキャシーが過酷な4惑星を舞台に大冒険。
ソニックウィングス2	SNK	¥6800	発売中	8機の実在戦闘機が登場する縦スクロール型のシューティング。2P同時プレイにも対応。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	¥7800	発売中	『餓狼伝説』シリーズを中心にSNKの歴代人気キャラが一堂に会する格闘アクション。
クロススウォード	ADK	¥4800	発売中	ファンタジー世界の剣と魔法の戦いを3Dアクション化したネオジオ初期の名作。
ワールドヒーローズ2 JET	ADK	¥6800	発売中	ユニークなキャラ設定が楽しい『ワー・ヒー』シリーズの最新作。異色の格闘ゲーム。
真サムライスピリッツ	SNK	¥8800	12月15日	大好評『サムライスピリッツ』シリーズ最新作。新キャラが4人増え闘いも激化。
痛快GANGAN行進曲	ADK	価格未定	95年1月13日	硬派のヤンキー8人が繰り広げる痛快バトル。人気の格闘ゲームがCDにも登場。
ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	価格未定	発売日未定	カートリッジで好評だったデータイーストの格闘アクション。
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	価格未定	発売日未定	キャラクターデザインは大張正巳。滑らかな動きが楽しい格闘アクション。
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	価格未定	発売日未定	テクノスジャパンの人気作がネオジオに甦る。迫力の格闘アクションゲーム。

Victor

JVC

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。



次世代ヴァーチャル・ゲームマシン

ビクターV-SATURN誕生

RG-JX1 COMPACT disc
標準価格は設けておりません

日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

VICTOR CREATES IT.

ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名及び住所、氏名、電話番号をご記入のうえ…[ビクターお客様ご相談センター] 東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 RG係へ。

日本ビクター株式会社

サターン計画、V宣言。

次世代32ビットセガサターンシステム完全互換機登場。

V宣言 その1

驚異の高精細映像＆リアルサウンド。

ビクターVサターンは32ビットRISC CPUを2基搭載。高速3Dポリゴン、1670万色フルカラー表現など、未体験のスーパーグラフィックが目を奪う。さらにPCM 32チャンネルを採用、Vサターンならではの迫力あるサウンドがあなたの感動を増幅する。

V宣言 その2

ビデオCDなどマルチメディアへの発展も可能。

ゲームだけではなく、様々なマルチアミューズメントへと展開していくのがサターン計画。音楽ソフトや教育ソフト、さらにビデオCD対応（近日発売のオプション・ユニットが必要です）など、その可能性は次々とひろがっていく。

V宣言 その3

人気のアーケードゲームもゾクゾク登場！

©1994 SEGA

Virtua Fighter

バーチャファイター
業務用で大人気のCG格闘ゲームがオリジナルモードを加えてパワーアップ。

クロックワーク ナイト
～ペパルーチョの大冒険・上巻～
おもちゃの国の人気者になって、さらわれたチェルシーを救いに行こう。

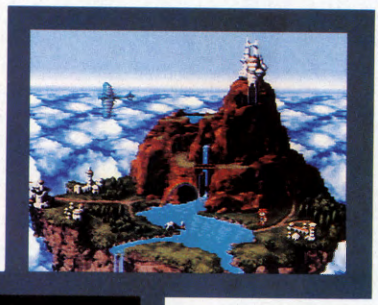
真説・夢見館
扉の奥に誰かが…
メガCDの「夢見館の物語」が新作ストーリー＆マルチシナリオで進化した。

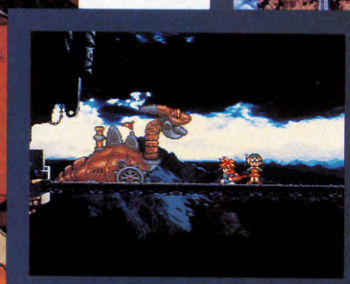
ゲイルレーサー
あのラッドモビールに、2Pモード・ポリゴン敵車等の新要素を追加。

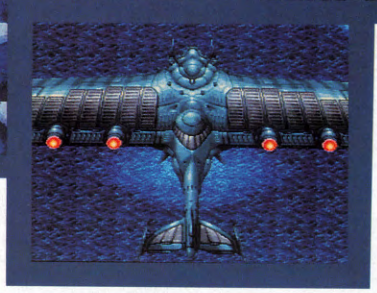
売決定!

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER famicom
LICENSED BY NINTENDO







3.11(SAT)発

スーパーファミコン史上最大の容量32メガ.!驚異のグラフィックは、鳥山明の描いた世界観を忠実に画面上に再現する。FFのアクティブタイムバトルをクロノ・トリガー式に発展させた、アクティブタイムバトル・ヴァージョン2にも注目だ。「わざ」「れんけい」など多彩なコマンドバトルが展開される。

ドリームプロジェクト・プレゼンツ。
これが、僕らの夢だった。

「ドラゴンクエスト」「いただきストリート」のゲームクリエイター

堀井雄二

「僕が創りたかったゲーム…それは時間と空間を自在に旅する物語でした。クロノ・トリガーは僕のそんな夢をかなえてくれました」

「ドラゴンボール」(週刊少年ジャンプに好評連載中)の漫画家

鳥山 明

「自分の描いた世界が、こんなに忠実に再現されるなんて.!僕のかわいいキャラたちで、みんな思いっきりたのしんでほしい」

「ファイナルファンタジー」シリーズのゲームクリエイター

坂口博信

「最高のゲームを創るためにスクウェアの最強スタッフが集結しました。全員の夢がひとつになって、クロノ・トリガーが出来上がろうとしています。期待してください.!」

そして、スクウェア最強スタッフ.!

●プロデューサー:青木和彦(FFⅠ～Ⅳ)
●ディレクター:時田貴司(FFⅣ)、北瀬佳範(FFⅤ・Ⅵ)、松井聡彦(ロマンシング サ・ガ)
●グラフィック:蒲田泰彦(聖剣伝説2)、星野雅紀(FFⅣ)、高橋哲哉(FFⅤ・Ⅵ)
●プログラマー:小久保啓三(ロマンシング サ・ガ)、樋口勝久(FFⅡ～Ⅴ)

32メガ 希望小売価格11,400円(税別)

CHRONO TRIGGER
クロノ・トリガー
TM

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館 ©1995 スクウェア キャラクター:©1995 スクウェア、©1995 バードスタジオ/集英社

Super Famicom

任天堂から発表される次世代ゲームマシンの話が、かなり現実味を帯びたものとなり、SFCにひとつの転換期が訪れようとしているようにも思える。しかし、良質なソフトを提供していればハードのスペックは問題ではない。すでに独自の世界を作り上げたSFCには、まだまだ遊ばせてもらえるに違いない。

■CPU／16ビットCPU（最高1.78メガヘルツ）■寸法／（幅）200×（奥行き）242×（高さ）74ミリ■重量／約1.35kg■価格／25,000円（込）■任天堂

RPG

超豪華スタッフによる夢のRPGが実現!!

クロノ・トリガー

●発売元　スクウェア
●発売日　1995年3月11日
●定　価　¥11400

名作RPG『ファイナルファンタジー』シリーズや『ライブ・ア・ライブ』などの大ヒットで、すっかりスーファミRPG界の大御所的存在となったスクウェア。そのスクウェアが放つ新作RPG『クロノ・トリガー』を語る上で忘れられないのが、そうそうたる豪華スタッフの存在だ。

『ドラゴンクエスト』シリーズをはじめ、多くの大ヒットゲームを手がけてきた堀井雄二氏を原作者に迎え、大人気コミック『ドラゴンボール』で有名な鳥山明氏がキャラクターデザイン&イラストを担当。こんなすごいメンバーとスクウェアがガッチリ手を組んで製作するというのだから、これは期待するなと言う方がおかしいというもの。まさに夢の組み合わせが実現したといえるだろう。

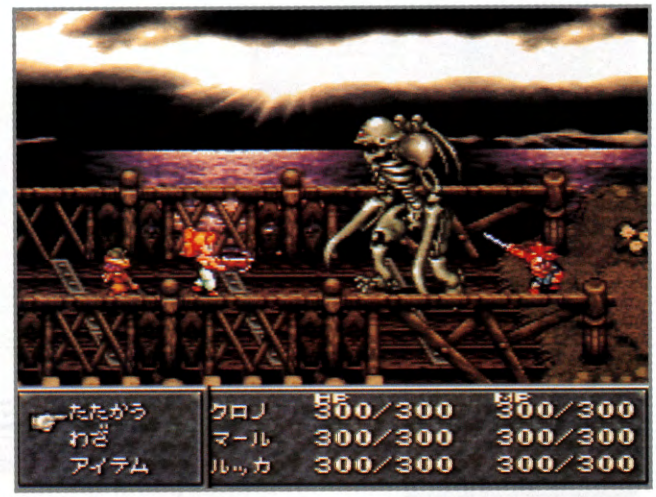
ゲームのタイプとしては、すでにお馴染みとなったフィールド移動型。画面写真を見てもらえばわかると思うが、その美しさは最高のデキ。32メガという大容量ROMが可能にしたした超美麗なグラフィックの中で物語を堪能できるスタイルは健在だ。

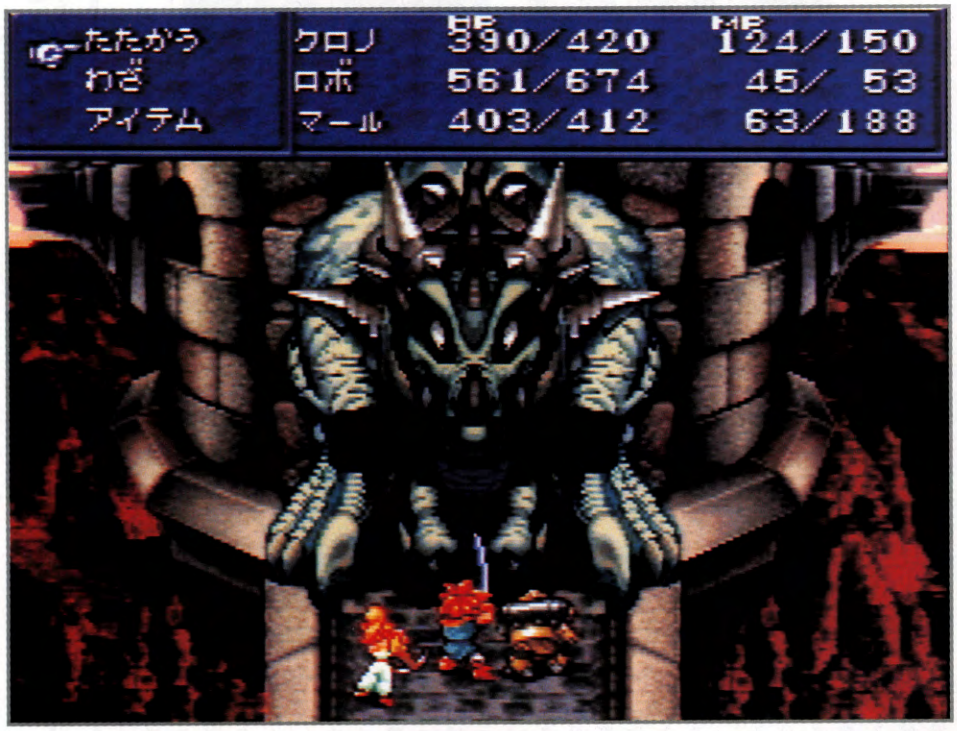
また、主人公の少年・クロノの行動が引き金（トリガー）となって進展していくストーリーは、スクウェアならではの壮大なスケール。タイトルにも付いているクロノという言葉には「時間」という意味があり、単に主人公の名前というだけでなく時間の流れを超越した冒険が待っていることを期待させる。現在、スクウェアから公表されている登場キャラクターも、原始時代から来たような野性的な女の子や、ハイテクが生み出したロボットなど、そういった展開を予想させるものが多い。とすれば、この『クロノ・トリガー』では、中世ファンタジー調の世界観にとどまらず原始時代やSF的な世界を持つことも考えられる。さらに、スクウェアのお家芸ともいえる〝乗り物〟関係も充実しているとのことなので、「タイムマシン」の存在も気になるところ。現在、過去、未来をまたにかけて展開する、さまざまな時代背景を舞台とした物語になるといえそうだ。

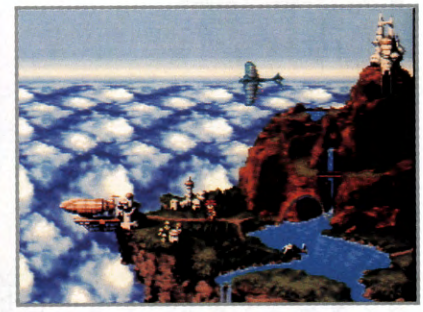
このように、豪華なスタッフと壮大な世界設定が魅力の『クロノ・トリガー』。『ファイナルファンタジー』シリーズでスクウェアが培ったノウハウがぎっしりと詰め込まれたこの作品が、スーパーファミコンRPGの歴史に残る大作となることは間違いないだろう。発売されたあかつきには、ぜひともプレイしてもらいたい一本だ。

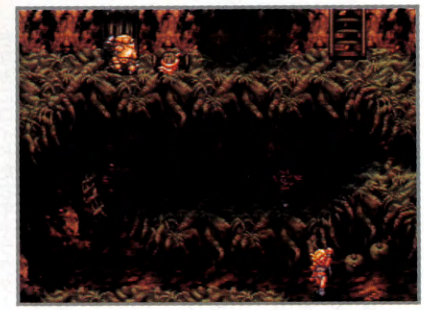
●とある森の中でのワンシーン。焚き火を囲んでいるキャラクターたちは一体何をしているのだろうか。どうやらまわりにはモンスターらしき姿も見えるのだが……？　焚き火から立ち昇る煙のグラフィックなども注目して欲しい。

●クロノの振りかざした剣を炎の魔法でパワーアップ！　写真を見た感じでは、互いのキャラクターが協力しあって戦うことができるらしい。スクウェアならではの斬新な戦闘システムが期待されるところだ。









●堀井雄二、鳥山明、スクウェアというゲーム界の３大スーパースターが、総力を結集して作り上げた大型RPG『クロノ・トリガー』。練り込まれたプロットと、従来のRPGには見られなかった独特の世界観は、さすが『ファイナルファンタジー』シリーズを世に送り出したスクウェアならではとうならせる完成度だ。このページに出ている画面写真を見ているだけでも、どんな冒険が待ち受けているのか期待に胸が膨らむことだろう。ありがちなファンタジー調の世界にとどまらず、時間（クロノ）を超越した物語はファンの期待に見事な形で応えてくれるに違いない。

GAMER'S EYE

全ては3人の出会いから始まった……。

ゲーム界空前のスケールで登場する『クロノ・トリガー』が世に送り出されることとなった発端は、実はアメリカにある。２年前の夏に偶然現地で出会った堀井雄二氏、鳥山明氏、『ファイナルファンタジー』シリーズのディレクションを担当したスクウェアの坂口博信氏の3人は「最高に面白いゲームを作りたい」という共通の想いにより意気投合。夢のプロジェクトがスタートしたということだ。まさに大作RPGにふさわしいエピソードではないか。

●うっとりするようなグラフィックは、32メガの大容量ならでは。背景の描き込みなども最高のクォリティを誇っている。

SLG

ハードな設定が魅力の近未来シミュレーション

フロントミッション

●発売元　スクウェア
●発売日　1995年2月24日
●定　価　¥11400

●ヴァンツァー同士による白熱のバトル。攻撃手段には一体どんな工夫があるのか興味深い。やられる前にやれ！

時は近未来……。世界は現在とは全くといっていい程違う体制のもと歴史を刻んでいた。オーストラリアと日本及び東南アジア諸国を中心とした、経済共同連合であるOCU（オシアナ共同連合）。南米諸国とアメリカ、カナダが併合したUSN（ニューコンチネント合衆国）。この2つの強大な勢力が水面下で互いを牽制しあっているのだ。ところがこの2大勢力の衝突が、局地的な島であるハフマン島で勃発した。この事件を発端に元OCU陸軍のエリートパイロットだった主人公のロイドは、OCUの傭兵部隊であるキャニオンクロウに入隊し、ハフマン島へと向かうことに……。そこに入隊する人間は様々な過去を持った者ばかりと言われるキャニオンクロウで、ロイドは彼自身の持つ暗い過去を打破することが出来るのか？　また、この争いの正義は一体どちらにあるのか？　ハフマン島でのロイドの戦いの火蓋は今、切って落とされたのだった……。

非常に緻密で練り込まれた世界設定と、個性的な登場キャラクター。ハードなタッチで迫るスクウェア入魂のシミュレーションゲームがこの『フロントミッション』だ。スクウェアのシミュレーションゲームというと、どうも『半熟英雄』などコミカルタッチのものを思い浮かべるが、この『フロントミッション』は明らかにそういった路線とは違っている。緊張感の高まるこの世界で「ヴァンツァー（正式名称：ヴァンドルングパンツァー）」と呼ばれているロボット兵器を駆使して戦うクォータービュースタイルのウォー・シミュレーション、というかなり硬派な内容の作品なのだ。

物語の舞台となるハフマン島は世界のほぼ中心に位置する孤島で、以前から領土権を巡って両者間の問題が絶えなかった場所だ。物語が進む中で主人公であるロイドたちが果たしてこの島とどんな関わりを持っていくのか興味深い。

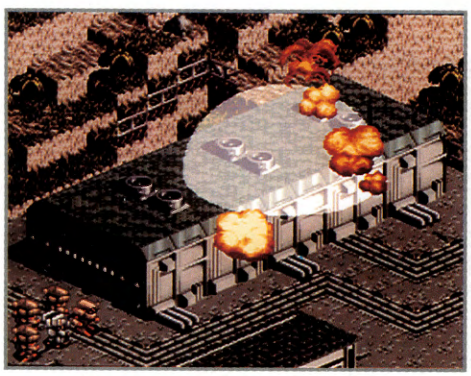
このように極めてストーリー色の強いシミュレーションゲームである本作は、こういった設定の細かさの他にもスクウェアならではの要素をいくつももっている。まず、迫力満点のクォータービュー画面での戦闘を、陰の主役であるヴァンツァーに多彩なアニメーションをつけることで一層過激なものとしている。例えば武器で攻撃した時に、命中した箇所がフラッシングして各部へのダメージがリアルに表示される。もちろん攻撃の際にも各ユニットの多彩な攻撃をエフェクトアニメで表現しており、攻守ともにビジュアルを楽しむことができるようになっている。

また、ハフマン島の複雑な地形を戦闘に利用することもできる。しかし、逆に敵のワナにはまってしまうことだってあるのだから油断はできない。戦闘に突入してしまう前に地の利を掌握することが大事なのだ。

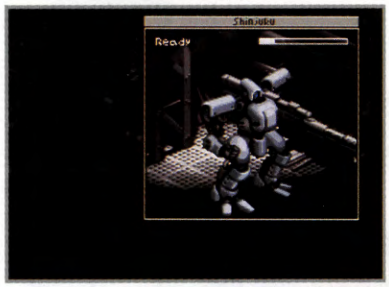
このように、システム上の面白さもたくさんあるが、スクウェアならではの凝った〝演出〟も見逃すことはできない。どうやらバトルフィールドのあちこち、もしくはストーリー上に様々なイベントが仕掛けられているらしい。しかもそれは、フィールド上で起こるだけでなく、戦闘シーンでも発生する可能性がある。イベント発生時の戦闘の状況次第では、実にドラマティックな展開が期待されるところだ。

ちなみにロイドたちキャラクターのデザインは、『ファイナルファンタジー』シリーズでおなじみの天野喜孝氏が担当している。独特の世界に生きる個性的なキャラクターたちを完璧にイラスト化しているので、こちらも必見だ。

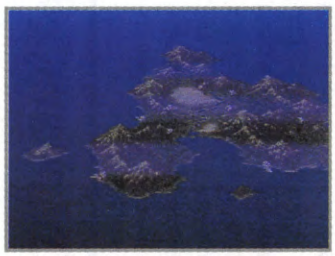
個性豊かなキャラクターにシリアスな雰囲気が漂う重厚な物語、細かく設定された兵器データなど非常に力の入った『フロントミッション』は、来年はじめの注目ソフトとなるに違いない。RPGのみならずSLGの世界にも新しい風を吹かせることができるかどうか、スクウェアの今後の活躍に期待したい。



●工場が複数のヴァンツァーによって爆破された！　どうやらこれもイベントのひとつなのだろうか。それとも……。



●兵器となるヴァンツァーたち。かなりの種類のヴァンツァーが用意されているというから、そのグラフィックを見るのも楽しみのひとつと言えるのでは。



●海に浮かぶハフマン島。どうやら島には街もあるようだ。情報収集やショッピングなどをするためにあるのかもしれない。

●戦闘中に起こるイベントはこんな感じで処理されるはず。ドラマティックな演出効果が期待される。マップを見てもわかるように、地形はかなり入り組んでいるので高低差などをうまく使った戦法が有効になると言えそうだ。部隊を引き連れていくワケではなさそうなので、かなりRPG的なキャラクター育成システムを持っているかもしれない。例えば、自分の乗り込んでいるヴァンツァーなどはどうやって新しいタイプに変えるのだろうか。もしかすると相手のパーツを奪ってパワーアップしていくという事も考えられる。期待に胸が膨らむばかりである。

GAMER'S EYE

ストーリー性を重視したSLGの台頭

パソコンゲーム全盛の頃、SLGと言えば戦国時代などをテーマとした歴史モノがその大半を占めていた。しかし『ファイヤーエムブレム』を始めとした、ストーリー性、キャラクター性を重視したSLGの登場によってその風潮はかなり変化したと言える。この『フロントミッション』も、現実的な世界を舞台としてはいるが、登場キャラの細かな設定などストーリー面にかなり重点を置いている。今後、この手のSLGが増えていくことは間違いないだろう。

ほめて叱って主人公を誘導。愛しすぎそうでコワイ

AVG

ワンダープロジェクトJ 機械の少年ピーノ

●発売元　エニックス
●発売日　12月9日
●定　価　¥11800

主人公は機械の少年ピーノ。生まれたてで右も左もわからないピーノを、妖精型インターフェースロボ「ティンカー」を操って指導。いろいろなイベントをクリアしていく。そして、最終的にはコルロ島の危機を救うまでにピーノを成長させていくのだ。

操る、といっても、単に指示を出すだけでなく、ピーノとうまくコミュニケーションをとっていくのが、このゲームの醍醐味。ピーノがなにか行動を起こしたらすかさずほめたり、叱ったり。これでピーノの知性や体力があがっていく。このやり方次第で性格が変わり、言葉遣いや行動が変わってくる。思いもかけない行動をとったりすることもあるので、ハラハラさせられたり、呆れたり、と、まるで、しつけをしているような妙な感覚。その分感情移入も激しくなるというわけだ。キャラクターデザインのかわいらしさも手伝って、ピーノがわが子のように思えてくるから不思議。

●主人公ピーノのパラメーターをチェックしながら、望む性格に育てる。性格は数値ではなく、言葉や行動で表現される。

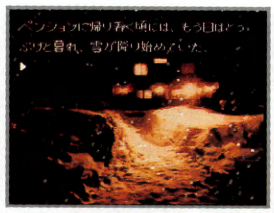
●なんといっても主人公であるピーノが可愛らしいのが良い。

あなたを恐怖の世界へと誘うサウンドノベルの傑作

AVG

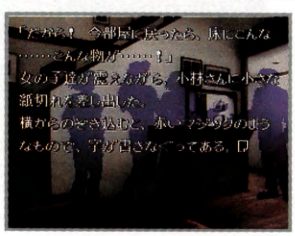
かまいたちの夜

●発売元　チュンソフト
●発売日　発売中
●定　価　¥10800



『かまいたちの夜』は、選択肢を選ぶことでさまざまなストーリーを楽しむことができるサウンドノベル。前作の『弟切草』に続く最新作としてリリースされる本作は、またもや身も凍るような恐怖の世界が描かれている。今回のテーマは吹雪によって外界と隔絶されてしまったペンションで起こる、恐ろしい連続殺人事件。映像とサウンドを効果的に利用した演出には、本格ミステリーを読んでいるかのような満足感を味わえることだろう。

前作との違いとしては、2回目以降のプレイでは物語の途中から始められるようになっていること。これによって、1回目のプレイで気になった選択肢などを、最初からやり直さずに確認できる。結末のパターンはかなり用意されているとのことなので、何度も何度もプレイするのが正しいスタイルと言えるだろう。あなたなりの結末を見つけてみてはいかがだろうか?



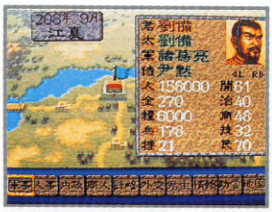
●ゲームというより映画や小説に接しているかのよう。ペンションで起こる恐怖の一夜にドップリとはまってみてはどうか。

人間的魅力たっぷりの新たな三國時代を築きあげよう

SLG

三國志Ⅳ

●発売元　光栄
●発売日　12月9日
●定　価　¥14800



パソコンで大人気の正統派歴史シミュレーションゲーム。今回の移植では、武将データに24種類の特性が追加。これで、能力的にパッとしない武将でも、存在価値がぐんとアップ。キラリと光る個性を見つけるのも楽しみのひとつだ。

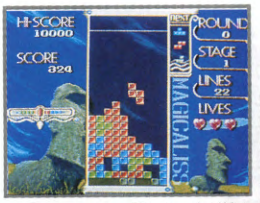
登場する武将は約450人。このほかにも、自分自身でつくりだす108人ものオリジナル武将を登場させることもできる。もちろん、外交交渉や戦闘もリアルでダイナミック。計略コマンドも充実し、攻略面での謀略や戦場での駆け引きも自分の思うままに演出できるのがうれしい。おなじみのHEX戦のほかに、グラフィック演出を凝らした大迫力の一騎打ちもある。

そして、歴史シミュレーションは難しいのでは? と敬遠することなかれ。初めてプレイする人でも簡単にゲームの世界に入れるよう、コマンド内容や助言コマンドがついているから安心だ。

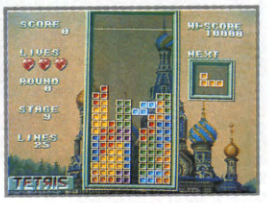
●シリーズ4作目ということで、グラフィック面も大幅にパワーアップ。ビギナーにも理解しやすいシステムが親切。

●選べるシナリオは6本で、最大8人まで同時プレイできるマルチプレイ方式を採用。自分だけの三國志の世界が広がる。

●ゲームに登場する魚は、実に52種類4000匹以上！ とにかく本物の釣りと同じく、時間をかけて楽しみたいソフトだ。



●またしても、眠れない夜が続くことになりそうだ。



PZG

新モード満載。おもしろさを凝縮した究極のテトリス

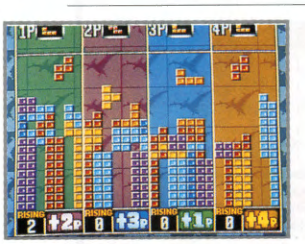
スーパーテトリス3

●発売元 BPS
●発売日 12月16日
●定 価 ¥8500

落ちものパズル病を蔓延させた「テトリス」の3作目はまるでテトリスコレクション。次々落下してくるブロックを横一列に並べて消す、元祖テトリスが「テトリスクラシック」という名でスーパーファミコン版に復活したのをはじめ、新モード満載。今回新たに加わったのは、テトリスに色あわせの要素をプラスした「マジカリス」。たとえば、赤のブロックで一列そろえると、画面上にある、赤のブロックがすべて消えてしまう。積み上げていても、一発逆転がねらえるというスリル満点のモードだ。

もうひとつは、爆発ものの「スパークリス」。ラインがそろうと爆発するライトニングブロックを使い、画面内にあるすべてのブロックを消せば面クリアだ。

また、マルチタップをつないで2～4人まで対応できる対戦オンリーの「ファミリーテトリス」は、かなり熱くなりそう。ぜひ、4人テトリスに挑戦してほしい。



●テトリスクラシックとマジカリスは、ラウンドクリアタイプとエンドレスタイプで遊べる。すべてのモードで2人対戦ができる。

RCG

マンセルになった気分が味わえるインディカーレース

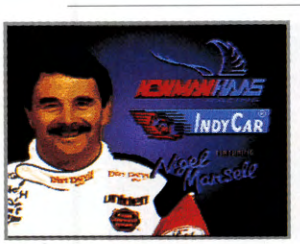
ナイジェルマンセル・インディカー

●発売元 アクレイムジャパン
●発売日 12月16日
●定 価 ¥10900

あのナイジェル・マンセルが実名で登場。アメリカで大人気のインディカーレースの頂点、インディカー選手権の世界をマンセルといっしょに体験できる。

15ヵ所の国際トラックのレースでは時速300kmを超えるレースシーンあり。コックピットのなかからの視点では、ステアリングが確認できてスリル満点だ。だが、スピード感に酔いしれているばかりではいけない。ウイングの角度を1度単位で設定できるなど、セッティングはまるで本物さながら。車をコースに合ったセッティングにしたり、ラインどりを考えながら参戦していくのだ。つまり、自分自身が持てる知識とテクニックを駆使し、マンセルさながらに、総合得点を競うというわけ。

シミュレーションモードは、ピット作業も自分自身で行うという高度な設定。もちろん、マンセルと競い合ったり、友達とバトルしたりするモードもある。



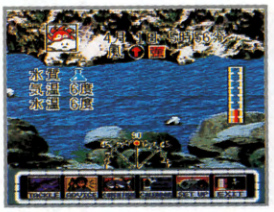
●楕円形のオーバルコースはインディならでは。フルシーズンを選ぶと、アメリカを中心に15コースを転戦することができる。

SLG

実際の釣りに限りなく近い、本格的釣りゲーム

サンスポフィッシング渓流王

●発売元 イマジニア
●発売日 12月22日
●定 価 ¥9980



「釣りの醍醐味は渓流にあり」といわれる渓流釣りにしぼったシミュレーションゲーム。釣り具や仕掛けは実在するものを使用し、正真正銘のリアルさを追求している。

まず、釣り入門モードでは、渓流釣りの3大コース（ルアーコース、フライコース、餌釣りコース）をマスター。山奥に住む老人に紹介された名人から出される課題をクリアしていくといったロールプレイング的要素もあって、知らず知らずのうちに釣りにはまっていく感じだ。

そしてチャレンジモードでは、伝説の魚たちに挑戦。8匹いる伝説の魚のなかから挑戦する魚を決め、情報を集め、仕掛けを設定していく。自分の知識と創造力を駆使するのは、実際の釣りのおもしろさと同じだ。苦労しただけ、釣り上げたときの喜びは大きいのだ。このほかに、すべて自由に設定し、自分の好きな魚に挑戦できるフリーモードもある。

●釣具メーカーの老舗「マミヤ・オーピー社」との共同開発により、実在の釣具が登録されている。ファンにはこたえられないだろう。

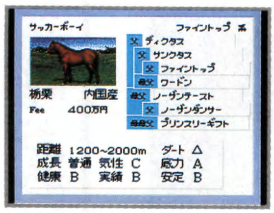
●自分の育てた競争馬がレースに勝ったときのよろこびは筆舌につくしがたい。競馬ファンなら絶対に買いの1本とえる。

SLG

最強のサラブレッドを自分の手で育てる壮大なロマン

ダービースタリオンIII

●発売元　アスキー
●発売日　1995年1月発売予定
●定　価　¥12800



ゲームファンのみならず、競馬ファンに熱い支持を受けているダービースタリオンシリーズの最新作。自分がオーナーブリーダーとしてサラブレッドの生産・育成・入厩・調教をし、レースに出走させていくシステムは変わらないが、今回はさらに競争馬の育成をリアルに楽しむことができるフィーチャーがいくつも用意されている。

たとえば、自分自身で調教メニューを考えてレースに出走させるだけでなく、各厩舎の調教師たちに自分の競争馬を預けることができる機能。これで、生産馬が多くなったときの管理運用が効率的に行えるようになった。また、函館と札幌馬場が加わり、JRAの全競馬場をサポートできるようになったのもうれしいところ。

このほか、登場馬のデータも一新して、新種の牡馬も登場。もちろんユーザー同士の対戦システムもパワーアップし、深く遊べるシミュレーションに仕上がっている。

●1年間のレーススケジュール（すべて実名のレース）に沿って、1週間単位で進行。データの見方などは、実際の競馬にも役立つ。

SLG

大手パチンコメーカーの実在マシンで腕を磨け！

銀玉親方の実戦パチンコ必勝法

●発売元　サミー工業
●発売日　1995年3月発売予定
●定　価　未定

実在する機種でプレイすることができる「必勝法シリーズ」に、待望のパチンコ版が登場する！　この「銀玉親方の実戦パチンコ必勝法」では、三共や平和といった有名パチンコメーカーの実機5機種を用意。じっくりと各機種を攻略、特徴や癖を研究することができる。

また、弾道処理計算プログラム（！）による玉の動きは、かなり現実のパチンコ感覚に近いフィーリングを再現。釘調整から基本的な釘の特性を、ステータス画面からその台の特徴を、というようにかなり本格的にパチンコの研究ができる仕様になっている。このようにして修行を積んだ後は、全国10地域・15店舗のパーラーで実力を試す「実戦」モードにチャレンジ。果たしてどこまで通用するかじっくり取り組んでみて欲しい。ちなみに監修をしている銀玉親方のイラストは、有名漫画家の西原理恵子が描いているのだ。

●このソフトで実力をつければ実際のパチンコ台も恐くない!?　例え負けたとしても、ゲームにはくれぐれも八つ当たりしないように。

RPG

興奮のダンジョンRPG。度胸をぬく迫力と臨場感！

ウィザードリィVI 禁断の魔筆

●発売元　アスキー
●発売日　1995年2月予定
●定　価　¥12800（予価）

シリーズ最新作、第6弾となるウィザードリィ。ストーリーは、無人の城、魔法の森などの迷宮を舞台に6人のパーティが封印された魔筆を求めて冒険するというもの。

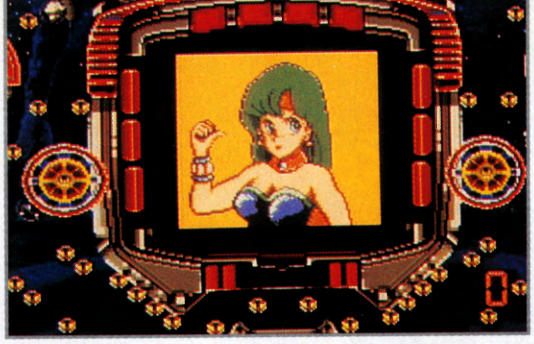
今回でスーパーファミコン版では2作目となるが、メイン画面が一新されたのをはじめとして、呪文アニメーションやキャラクターにも新しい試みがいっぱい。

まず、独自の世界観をつくりだしてきたグラフィックがさらに強化。パーティメンバーの顔を自分の好きなように書き換えられるエディット機能もついている。

また、呪文はまったく新しくなった77種類から構成。迫力たっぷりのアニメーションに目を奪われる。キャラクターは、フェアリー、リザードマンなどの6種族が追加された。性別をつけたり、「魅力」や「技」などの特性がつけられるので、これまで以上に自分だけの個性的なキャラクターに育てられるのがうれしい。

●6作目となったウィザードリィだが、幻想的で独特な世界は変わらない。今回は敵モンスターも新たに描き直されている。

●仲間とパーティを組んでの冒険スタイルはもうおなじみ。



いよいよベールをぬいだ
低価格・高性能・ポータブル
3Dゲームシステム

「バーチャルボーイ」

VIRTUAL BOY
バーチャルボーイ

●卓上に置いて遊ぶのが基本形。電池で駆動できるので、もちろん屋外でもプレイ可能。

さる11月15・16日の両日、東京国際見本市会場で開催された「初心会 ソフト展示会」の会場で、任天堂のニューマシン「バーチャルボーイ」がついに発表された。

2つのミラースキャン・高画質LEDディスプレイと32ビットCPUにより構成されたこのニューマシン、ゴーグル状の部分に顔をあて中をのぞき込みながらプレイするのが基本。2つのディスプレイを同時に見ることで、立体映像の再生が可能になっている。実際の映像は、暗闇に赤色の立体物が浮かび上がるというもので、任天堂が開発した3Dイメージの創出技術と、アメリカのリフレクション テクノロジーインク（RTI）が創造し特許権を得たディスプレイ技術とが結合した結果、こうした3D表現が可能になったという。

当日会場には、マリオが登場するアクションゲームをはじめ、ピンボールゲーム、ボクシングゲームが参考出品されていたが、どれも意図する立体映像を存分に披露し、バーチャルリアリティの世界がいよいよ身近になってきたことを実感させてくれた。

発売は'95年の4月、価格はハードが19800円、ソフトが5～6000円台になるという「バーチャルボーイ」。他社からの次世代機が次々に発売される中、本機がユーザーにどのように受けとめられるのか、発売が非常に楽しみだ。

バーチャルボーイの主な仕様

■ハードウェア（スタンド及びコントローラ付）	
ディスプレイ	赤色LEDとミラーによるスキャン方式（左右2セット）
CPU	32bit RISCチップ
寸法	縦21.7cm，横25.4cm，高さ11cm
重さ	760グラム（本体のみ）
■ソフトウェア	
ROMカートリッジ	
寸法	縦6.8cm，横7.6cm，厚さ0.65cm
■発売予定	平成7年4月
■希望小売価格	ハード 19800円 ソフト 5000～6000円台 （同時発売ソフト3作品、以後毎月2～3作品）

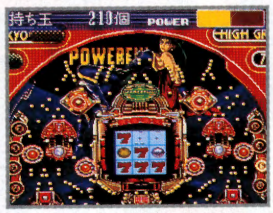
●「バーチャルボーイ」の展示も大いに注目されたが、スーパーファミコンの新作にも依然として大きな関心が寄せられた初心会展示会。

SLG

実機を使ったリアルさが魅力のパチンコゲーム

SANKYO Fever！フィーバー！パチンコ実機シミュレーションゲーム

●発売元 日本テレネット
●発売日 発売中
●定 価 ¥9800



タイトルからも分かるように、本作は実際にパチンコ店にある実機を扱っている。「フィーバーパワフルIII」「フィーバークイーンII」「フィーバールーセントDX」といった、パチンコファンならおなじみの台が登場。当然、リーチや大当たり、連チャンなどの確率も実際のものと同じだ。

そして、5000円の資金からパチプロを目指すモードはもちろん、さらに、攻略モードを設定。各台の出玉率や入賞率が詳しいデータで表示されるから、パチンコ研究にはもってこい。まさに遊べて学べる、実戦用ソフトなのだ。

このリアルさは、パチンコ業界最大手の「SANKYO」の協力あればこそ。未発表の新機種をいち早くキャッチし、期待の新台も登場させているのも大きな魅力。

また、大当たりしたときにスロット部分が拡大。迫力満点でうれしさも倍増するしかけになっている。

●パチンコの実機シミュレーションだけでなく、ゲームならではの演出が楽しい。特に、大当たりしたときの画面の迫力に注目！

スーパーファミコン®

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

第4次ついに開戦！スーパーロボット発進!!

新登場オリジナルユニット!!

シミュラマシリーズ

第4次スーパーロボット大戦

"シミュラマ"って何だ!? "シミュラマ"は、シミュレーションゲームとロールプレイングゲーム的なドラマが合体した、新しいゲームシリーズ。思いっきり熱い感動と興奮が待っているぞ!

'95年3月発売予定

シミュレーションRPG　24M+64K　¥12,800(税別)

マジンガーZ・ゲッターロボ、そしてガンダム…さまざまなロボットが勢揃い！豪快な必殺技はもちろん、BGMもロボットファンをうならせるぞ!! オリジナルロボットも参加して、第4次スーパーロボット大戦がついに幕を開ける!!

スーパーファミコン"は任天堂の商標です
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●表示価格は、税別になっております。

©寺プロ
©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画
©東映
©東北新社
©BANPRESTO 1995

バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ!
バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00~16:00 月~金(土・日・祝祭日を除く)

株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9 〒111

BANPRESTO

※バンプレストは、バンダイグループの一社です

GAMEぴあ　特別企画

4大ヒーローの軌跡

HERO

いつの時代にもヒーローがいた
その世代を物語る思い出の中に。
しかし、ヒーロー像は変化する。
新たな意味づけがなされ
デフォルメされていく。
コンパチヒーローとして
ゲームの世界にヒーローを
再現するバンプレストの作品。
ゲームの名場面を抜き出し
現在と過去のヒーローの接点を
懐かしんでみよう。

©石森プロ・東映

CONPACHI HERO

コンパチヒーロー 名場面集

s c e n e 1

仮面ライダー
バイクと変身とライダーキック

仮面ライダーといえば
変身のポーズ
そして
最後の必殺技である
ライダーキック!!
バッタの改造人間は
脚力で勝負するのだった

■仮面ライダーDATA：1971年4月3日～73年2月10日まで放映。全98話。モトクロスのレーサーだった本郷猛は、悪の秘密組織ショッカーによって改造人間にされた。ベルトの風車に風を受けて仮面ライダーに変身する。当初はバイクのサイクロン号に乗って変身していた。途中から一文字隼人が仮面ライダー2号として登場する。その他に仮面ライダーV3、X、アマゾン、ストロンガー、スーパー1、ZX、ZOブラックRX、といった主人公キャラクターなどやライダーマンがいる。

※バトルサッカー　©石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用）©円谷プロ　©東宝・東宝映画　©創通エージェンシー・サンライズ　©BANPRESTO 1992

■バトルサッカー2

仮面ライダーが放映された当時はJリーグもなく、プロ野球全盛の頃だったが、意外と仮面ライダーとサッカーはマッチする。特に必殺のシュートが決まった時のポーズはライダーキックを彷彿とさせてくれる。バトルサッカー2は何気ないところに名場面がある。

コンパチキャラになってもライダーキックはカッコイイ

ドリブルだってバッチリさまになっている。

試合は普通のサッカー場ばかりか、こんなところでも。

バトルサッカーシリーズ

仲間が増えるバトルサッカー

仮面ライダー、機動戦士ガンダム、ウルトラマン、そしてゴジラが登場するのが1作目のバトルサッカー。試合に勝てば、相手のメンバーを仲間に加えることができ、自分のヒーローチームを育てているという感触がある。

■バトルサッカー2

2では、経験値で成長するシステムが無くなり、最初からパスなどのスピードが速く、アクション性が増した。チーム数も増え、トーナメントで勝てば助っ人キャラが加わるようになっている。

※バトルサッカー2　©石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用）©円谷プロ　©創通エージェンシー・サンライズ　©BANPRESTO 1994

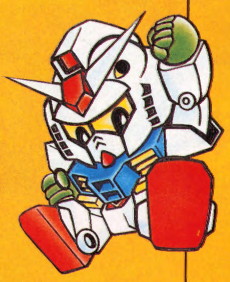
その他の仮面ライダーが登場するゲーム

SDヒーロー総決戦　倒せ悪の軍団（FC・ACT）／ザ・グレイトバトル　新たなる挑戦（SFC・ACT）／バトルドッジボール（SFC・SPG）／ザ・グレイトバトルIIラストファイターツイン（SFC・ACT）／バトルドッジボール（GB・SPG）／ヒーロー戦記　プロジェクトオリュンポス（SFC・RPG）／バトルサッカー　フィールドの覇者（SFC・SPG）／グレイトバトルサイバー（FC・ACT）／バトルベースボール（FC・SPG）

機動戦士ガンダム

数々の名セリフを残したニュータイプ

CONPACHI HERO



■機動戦士ガンダムDATA：宇宙世紀0079、月の裏側にある地球から一番遠い宇宙植民地（スペースコロニー）サイド3は「ジオン公国」を名乗り、地球連邦政府に対し独立戦争を仕掛けてきた。公国軍と連邦軍の戦いの物語。主人公は、連邦軍のプロトタイプのモビルスーツ「ガンダム」のパイロット、アムロ・レイ。ニュータイプと呼ばれる特殊な感性を持つ。その他にZガンダム（カミーユ・ビダン）、ZZガンダム（ジュドー・アーシタ）、ガンタンク、ガンキャノン、ガンダムMk-Ⅱ、ガンダムF-91などのモビルスーツがある。

ガンダムとロボット大戦の関係

機動戦士ガンダムは、連邦軍のV作戦から始まり、ジオン軍の最後の砦ア・バオア・クーを落とすまでの戦争を軸に、赤い彗星の異名をとるシャア（本名キャスバル・レム・ダイクン）とアムロやララァ（ニュータイプ）やセイラ（シャアの実の妹でジオン・ズム・ダイクンの忘れ形見）などの人間ドラマが展開するシミュレーションゲーム的アニメだった。また、シニカルなセリフや象徴的セリフが印象に残る。

第4次スーパーロボット大戦

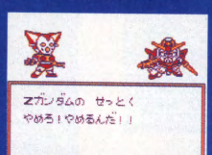
機動戦士ガンダム、マジンガーZ、ゲッターロボの3つの世界が融合したシミュレーションゲームとして登場したスーパーロボット大戦だが、設定の細かさなどからガンダムをモチーフにしたイベントが比較的多く登場するように感じる。シリーズ最新作である第4次スーパーロボット大戦では新しいロボットがさらに追加され、そちらも楽しみだが、「落ちろ！」とか「認めたくないものだな、若さ故の過ちというものは」とか「ザクとは違うんだよ、ザクとは」といったガンダムの世界のセリフを聞きたい。なお戦闘シーンで、それぞれのロボットのテーマ音楽が流れるのだけれど、第4次スーパーロボット大戦では、ガンダムの曲数が増えているらしい。

スーパーロボット大戦

懐かしのロボットアニメの主役メカ達が続々と登場する「ロボット大戦」シリーズ元祖はゲームボーイだった。そしてファミコンの第2次、スーパーファミコンの第3次、EXと進み、それに伴ってオリジナルキャラの登場やマルチシナリオ採用等の進化を遂げた。現在第4次スーパーロボット大戦が開発中。

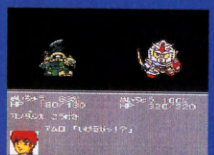
スーパーロボット大戦（GB）

「ロボット大戦」シリーズはこれが始まり。ゲームボーイだけあってシステムも簡単、ストーリーも単純なものだ。一番の魅力は、懐かしの人気メカ達が自分のユニットとして活躍してくれるところにつきるだろう。どちらかという子供より20歳以上のユーザーにうけた作品である。



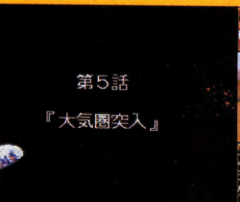
第2次スーパーロボット大戦（FC）

ファミコンで発売された第2次ロボット大戦は、ストーリー性を強くし、システム面でも飛躍的にシミュレーション性が色濃くなっている。この作品では登場ロボット数も増え、既存の（原作がある）ロボットの他に「魔装機神」と呼ばれる、今後のシリーズの根幹をなすオリジナルキャラも登場している。また、ロボット達にそれぞれパイロットが搭乗するようになり、それに伴って好きなキャラクターを育て、強くしていく楽しみが増えたのも見逃せない。



第3次スーパーロボット大戦（SFC）

スーパーファミコンで登場したのが第3次スーパーロボット大戦。さらに登場ロボット数、パイロット数が増え、マルチシナリオの採用、システムの更なる追加などで大幅に進化した作品だ。ストーリーの進め方によっては仲間にならないキャラクターもいて、それを見たいがために何度もやり直すマニアが続出。また戦闘シーンでのセリフにファンにはお馴染みのものを使ったり、原作に「忠実」なところも大きな魅力。ユニットの改造が出来るのも特徴。

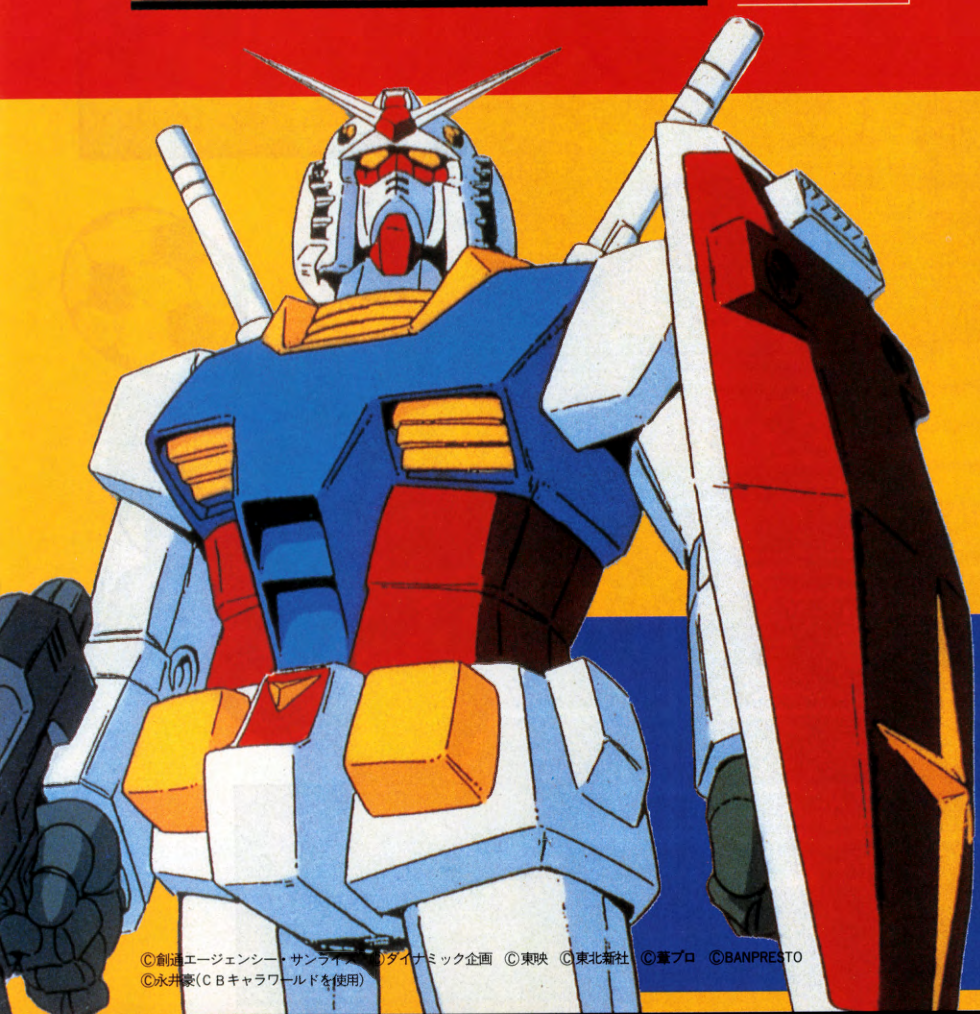


ガンダムには数々の名セリフや印象に残る戦闘があった。そんなシーンを思い出させるスーパーロボット大戦の名場面。あの感動が再び蘇るだろうか？

赤い彗星のシャアは、デギン・ソド・ザビに父親を暗殺されていた。シャアは、ザビ家に復讐を果たそうとガルマ・ザビを…（第３次スーパーロボット大戦）

第１話「ガンダム大地に立つ」で、初めてアムロはガンダムを操縦し、戦闘を経験する。アムロはただ、驚いて叫ぶしかなかった（スーパーロボット大戦）

地球へ向かうホワイトベースにジオン軍が攻撃を仕掛けてきた。アムロは大気圏に突入する前に戦闘を終え、戻らなければ。しかし、結局ガンダムには大気圏突入用の装置があった。（第３次スーパーロボット大戦）



スーパーロボット大戦EX（SFC）

この作品ではオリジナルである「魔装機神」のパイロット達が主人公格になり、地底世界「ラ・ギアス」を舞台にストーリーが進む。EXで最も特徴的なのがマルチシナリオを進化させた「ISS」システム。EXには通常2本のシナリオがあるが、ISSシステムを使用すると一方では仲間になったキャラがもう一方では仲間にならない、といった「シナリオの互換性」が生まれるようになる。これによりシミュレーションとしてだけではなく、ストーリー的にもファンを納得させる出来に仕上がっていると言えるだろう。もちろんシステム面もパワーアップしている。

©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©葦プロ ©BANPRESTO
©永井豪（ＣＢキャラワールドを使用）

その他のガンダムが登場するゲーム

ＳＤガチャポン戦士２　カプセル戦記（ＭＳＸ・アクションＳＬＧ）／ザ・グレイトバトル　新たなる挑戦（ＳＦＣ・ＡＣＴ）／スーパーロボット大戦（ＧＢ・ＳＬＧ）／バトルドッジボール（ＳＦＣ・ＳＰＧ）／バトルコマンダー八武衆、修羅の兵法（ＳＦＣ・ＳＬＧ）／第２次スーパーロボット大戦（ＦＣ・ＳＬＧ）／ザ・グレイトバトルⅡラストファイターツイン（ＳＦＣ・ＡＣＴ）／バトルドッジボール（ＧＢ・ＳＰＧ）／ザ・グレイトバトルⅢ（ＳＦＣ・ＡＣＴ）ほか多数

コンパチスポーツシリーズ

スーパーファミコン®

SUPER famicom
LICENSED BY NINTENDO

バトルサッカー2

スポーツ・アクションゲーム　10M　好評発売中!!　¥8,888 税別

熱きフィールドを制覇せよ!
技と頭脳で、
第2弾、いよいよキックオフ!

新ヒーロー参戦で「バトルサッカー」がグレードアップ!
自分でチームがつくれる2つのゲームモードには多彩な戦術を実現するフォーメーションメニューや様々な必殺シュートが可能なパワーゲージを搭載。ヒーローの魅力がそのままのリアルサッカーゲームだ!!

©石森プロ・東映(仮面ライダー倶楽部を使用。)
©円谷プロ
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1994

スーパーファミコン™は任天堂の商標です
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●表示価格は、税別になっております。

バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ!

バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00～16:00 月～金(土・日・祝祭日を除く)

株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9 〒111

BANPRESTO

※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

ウルトラマン
スペシウム光線でフィニッシュ

**地球上では3分間しか闘えない。
時間が迫るとカラータイマーが点滅する。
青から赤へ
ハラハラしながら見守る中
ウルトラマンは必殺技の
スペシウム光線を放つ。
コンパチキャラになって
一番の変化はこの時間がなくなったこと。
しかし、スペシウム光線は健在。
ゼットンには通用しなかったけれど
やはりハつ裂き光輪よりスペシウム光線。**

©円谷プロ

■ウルトラマンDATA：1966年7月17日から67年4月9日まで毎週日曜日午後7時～7時30分に放映された。全39話。ベムラーを追って地球にきたM78星雲の宇宙人ウルトラマンは、事故で死なせてしまった科学特捜隊のハヤタ隊員と一体化する。ベータカプセルで変身する。胸のカラータイマーがエネルギーの残りを知らせる。必殺技はスペシウム光線。他にゾフィー、ウルトラセブン、ウルトラマンA、ウルトラマンタロウ、ウルトラマンレオ、ウルトラマン80、ウルトラマングレート、ウルトラの父などがいる。

何度も使えるわけではないスペシウム光線。決して万能の技でないのが魅力。（ザ・グレイトバトルⅡラストファイターツイン）

うなったら　へいわもなにも　あったもんじゃ

CONPACHI HERO

©石森プロ・東映(仮面ライダー倶楽部を使用)
©円谷プロ
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©BANPRESTO 1992, 1993, 1994

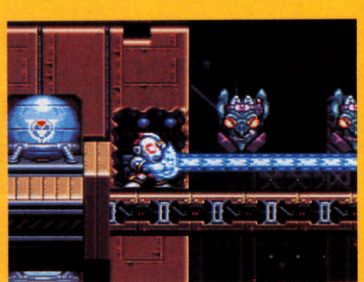
きょうあくな　モンス
あばれだし

逃げる青い玉のベムラーをウルトラマンは赤い玉となって追いかけ、地球にきたのだった

ザ・グレイトバトルⅣ

シリーズ4作目。他に外伝として2作品があるのがグレイトバトル。ⅡとⅢではウルトラマングレート、本作のⅣではウルトラマンパワードが登場する。ウルトラマンパワードは、赤い光の玉に身を包み小さくなって狭い場所を通り抜けられる。また、メガ・スペシウム光線を撃つことができる。名場面はもちろんバルタン星人にスペシウム光線を放つところ？　他のV2ガンダム・仮面ライダーZO・ロアのキャラクターに切り替えないとステージをクリアできないのが特徴。

メガ・スペシウム光線ということは、スペシウム光線より数倍強いのだろうか？　あわれバルタン



ウルトラマンに登場する怪獣にも懐かしものがある。それだけ個性的なキャラクターだったのだろう

その他のウルトラマンが登場するゲーム

SDバトル大相撲　平成ヒーロー場所（FC・ACT）／ヒーロー総決戦　倒せ悪の軍団（FC・ACT）／バトルドッジボール（SFC・SPG）／バトルドッジボール（GB・SPG）／ヒーロー戦記　プロジェクトオリュンポス（SFC・RPG）／バトルサッカー　フィールドの覇者（SFC・SPG）／グレイトバトルサイバー（FC・ACT）／バトルベースボール（FC・SPG）／バトルレーサーズ（SFC・RCG）／バトルピンボール（SFC・ETC）

SUPER famicom
LICENSED BY NINTENDO

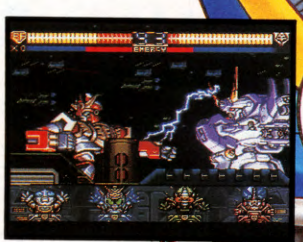
アクションゲーム 12M（メガ）

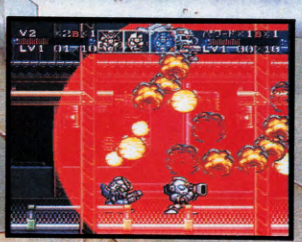
スーパー ファミコン®

ガンダムウォーズ IV

コンパチヒーローに新たな強敵！ バトルフォース、出撃!!

平和は長くは続かなかった…。新しい指導者率いる帝国軍が人々を襲う。運命の出会いを遂げたV2ガンダム・ウルトラマンパワード・仮面ライダーZO・ファイターロアは「バトルフォース」を結成し立ち向かう！さあ、本格アクションで正義の魂、見せてくれ!!





12月16日
発売予定
¥9,600[税別]

©石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用）
©円谷プロ
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©BANPRESTO 1994

スーパーファミコン™は任天堂の商標です
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●表示価格は、税別になっております。

バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ！
バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00～16:00 月～金（土・日・祝祭日を除く）

株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
BANPRESTO
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

ザ・グレイトバトルシリーズでガンダムやウルトラマンと共に戦う。
毎回ゲームによって使用する武器も変化するキャラクター。
デフォルメではなく最初からコンパチヒーローとして活躍している。

バトルレーサーズ

ロアはオリジナルキャラなので懐かしい名場面というものはないのだが、コンパチキャラとしてどうしても外せない役割りを担っている。また、原作ものがないため、その時々に応じたコスチュームで登場する変化がある。今回初めて後ろ姿をじっくり見ることができる。軽量な体を生かし、加速性能に優れているらしい。

GPモード、タイムアタックモード、バトルモードの3種類がある

バトルピンボール

コンパチキャラの最新ゲーム

ウルトラマン、仮面ライダー、ガンダム、ロアのステージで構成されたピンボールゲーム。各ステージには一定の条件でボスが出現し、4つのステージをクリアすると最終ステージに進む。ここには大ボスが出現する。ロアのステージは海中が舞台となり幽霊船などが出現。ある条件を満たすとヒーローが登場する。ピンボールに新しい楽しさが加わって決して飽きない作り。

バンプレストオリジナル

戦士ロア

scene 4

博士の危機を救うロア（ザ・グレイトバトルⅣ）

ファンタジー風のロア（ザ・グレイトバトルⅢ）

初登場のロアの姿（ザ・グレイトバトルⅡ）

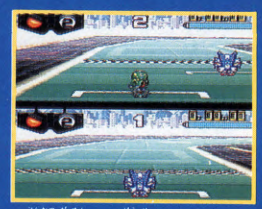
CONPACHI HERO

■戦士ロアDATA：登場ゲームは以下のとおり。ザ・グレイトバトルⅡ　ラストファイターツイン（初登場）、ザ・グレイトバトルⅢ（風の弓矢を持つ）、ザ・グレイトバトル、（ファイタービームガンが武器）、ザ・グレイトバトル外伝 鉄球ファイト（バクダン鉄球が武器、GB版）、ザ・グレイトバトル外伝2　祭りだワッショイ!!（ハッピを着ている）、バトルドッジボール「、バトルレーサーズ（チェイサーロアとしてホバーボードに乗る）。また、妹のエミィもザ・グレイトバトル外伝2、バトルドッジボールⅡに登場。

©石森プロ・東映(仮面ライダー倶楽部を使用)©円谷プロ©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日©BANPRESTO　1992, 1993, 1994, 1995

スーパーファミコン®

SUPER famicom
LICENSED BY NINTENDO

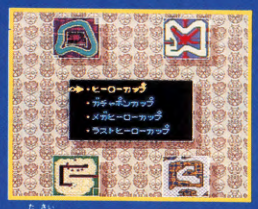


V2ガンダム
装備：ライディングホイール、ブースターユニット、ミノフスキードライブユニット、

▲分割画面で2P同時プレイOK!ジャンプもリアルな臨場感!

仮面ライダーZO
装備：バーニア、ジェットボード
（搭）レーシングチューン

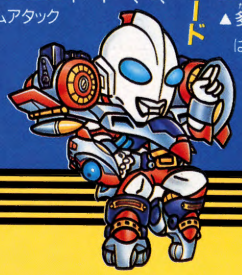
▲コンパチグランプリ、タイムアタックなどの3モード!



ウルトラマンパワード
装備：ジェットエンジン、ジェットバック、スポイラー、マイクロブースター
内蔵ローラースケート

▲多彩なコース、グランプリモードでは4つのレベルのレースを開催!

ファイターロア
装備：リニア機構
ジェットホバーボード



最強にして最速の男たち。

DSPチップが、かつてないスピード感を実現!!

スーパーマシンと化したコンパチヒーローたちがサーキットに集結! 奴等が出場するとあっては、ただのレースじゃ済むわけない! アイテムあり、ギミックあり、必殺技あり、何が起こるかわからない、スリリングなぶっちぎりバトル!!
スピードとパワーの限りをぶつけて闘え!!

BATTLE RACERS

バトルレーサーズ

©石森プロ・東映(仮面ライダー倶楽部を使用)
©円谷プロ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©BANPRESTO 1995

'95年3月発売予定 価格未定 レースゲーム 8M+バッテリーバックアップ+DSP 対戦可能

スーパーファミコン™は任天堂の商標です
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●表示価格は、税別になっております。

バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ!
バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00~16:00 月~金(土・日・祝祭日を除く)

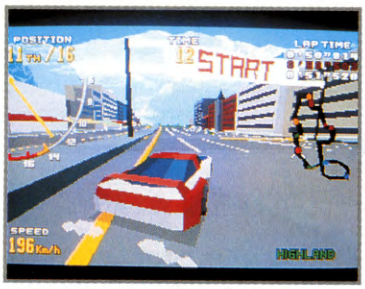
株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

BANPRESTO

●Super Famicom　新作ソフトリスト

※1994年11月15日現在の内容です。

タイトル	発売元	定価	発売日	概要
極上パロディウス	コナミ	¥9800	発売中	アーケードの人気シューティングをSFC向けにアレンジして移植。女の子にもウケル。
スーパードンキーコング	任天堂	¥9800	発売中	シリコングラフィックスで作成したCGを取り込んだ意欲的なアクションゲーム。
ブレス　オブ　ファイアII　使命の子	カプコン	¥9980	発売中	隠れた名作となっている人気RPGの第2弾。さらに広大な冒険が繰り広げられる。
アレサII～アリエルの不思議な旅～	やのまん	¥9900	発売中	ファンタジーRPG『アレサ』の第2弾。武器に属性をつけられる新システムを搭載。
ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情～	アスミック	¥9600	発売中	多人数で遊べるRPGとして話題を呼んだ『ドカポン』シリーズの第2弾。
スーパーテトリス3	BPS	¥8500	12月16日	おなじみ『テトリス』の最新版。オリジナル『テトリス』のほかに様々なモードを用意。
スーパー桃太郎伝鉄III	ハドソン	¥9500	12月9日	年末恒例となった『桃鉄』の最新版。パーティシーズンにはかかせないアイテム。
三國志IV	光栄	¥14800	12月9日	パソコン版の最新作を移植。さらに奥の深い「三國志」ワールドが楽しめる。
ワンダープロジェクトJ～機械の少年ピーノ～	エニックス	¥11800	12月9日	従来にない新しいタイプのゲーム。機械の少年を間接的に操作してイベントをクリア。
ゴジラ　怪獣大決戦	東宝	¥9980	12月9日	ゴジラと歴代の人気怪獣8体との壮絶なバトル。怪獣ファンは必見！
ロックマンX2	カプコン	¥9800	12月16日	難易度の高さと仕掛けのユニークさで好評の『ロックマン』シリーズのSFC第2弾。
がんばれゴエモン3 獅子重禄兵衛のからくり卍固め	コナミ	¥9800	12月16日	SFC『ゴエモン』も早3作目。タイプの違うアクションが3種類も楽しめる！
龍虎の拳2	ザウルス	¥10900	12月16日	ネオジオの人気格闘ゲームを移植。移植度の高さに期待したい。
大貝獣物語	ハドソン	¥10900	12月22日	ぐんぐん引き込まれるストーリー展開。RPGファンならこの冬見逃せないタイトル。
はしれ　へべれけ	サンソフト	¥9500	12月22日	つかみどころのない奇妙なキャラクター、へべれけが登場する障害物競争。
スーパーファイヤープロレスリングスペシャル	ヒューマン	¥11500	12月22日	32メガの大容量ROMでグラフィックも収録レスラー数もパワーアップ！
アルバートオデッセイ2 邪神の胎動	サンソフト	¥9980	12月22日	戦闘にシミュレーション要素を盛り込んだ人気RPGシリーズの第2弾。
ザ・グレイトバトルIV	バンプレスト	¥9600	12月16日	ガンダムが飛びライダーが走る！　おなじみのヒーローアクションの最新作。
高橋名人の大冒険島2	ハドソン	¥9500	95年1月3日	ヒットシリーズの続編。おなじみ高橋名人がユニークなアクションを見せる。
ギャラクシーウォーズ	イマジニア	¥5980	95年1月13日	アーケードの名作シューティングゲームがついに復活。シンプルながらもハマル。
ダービースタリオンIII	アスキー	¥12800	95年2月予定	カルト的な人気を誇る競争馬育成ソフトの第3弾。誰でも遊べる親切設計で登場。
X-MEN	カプコン	¥9980	95年1月3日	アメコミのスーパースターX-MENがついにゲーム化。壮快感たっぷりのアクション。
パチンコ物語2～名古屋シャチホコの帝王～	ケイエスエス	¥9800	95年1月27日	オヤジゲーとして人気のある『パチンコ物語』の第2弾。これで必勝確実!?
ウィザードリーVI 禁断の魔筆	アスキー	¥12800	95年2月予定	ダンジョンRPGの大御所『ウィザードリィ』シリーズ最新作。
美少女戦士セーラームーンS～場外乱闘!?主役争奪編～	エンジェル	¥9980	12月16日	またまた出る！　セーラームーンの最新作。おなじみ5人が主役をかけて大乱闘？



●新たに2タイプのマシンを選択できるようになった。最高速をとるかハンドリングを重視するかは、アナタの判断次第だ。

メガドラ版『V.R.』がスーパー32Xでパワーアップ!!

バーチャレーシング　デラックス

●発売元　セガ・エンタープライゼス
●発売日　12月16日
●定　価　¥8800
●スーパー32X

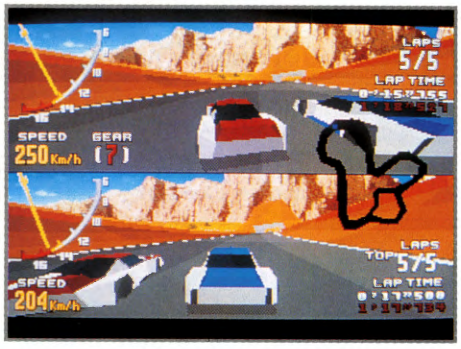
セガの「バーチャ」シリーズ第一弾としてゲームセンターに登場した『V.R.』は、レースゲームをフルポリゴンで処理したものとして注目を浴びた。F-1マシンの形をした大型筐体も特徴的で、かなりインパクトの強い作品だった。今年の3月に移植されたメガドライブ版も、その完成度の高さが評価され大ヒットソフトとなったので記憶に新しい人も多いだろう。メガドライブでここまでできるのか、とメガドラユーザーの全てを感動させるクオリティを誇る、歴史的なレースゲームだった。

ここで紹介する『V.R. Deluxe』は、そんなメガドラ版をスーパー32Xの力でパワーアップさせたもの。すでにメガドラ版でハードの限界に迫るクオリティを実現していただけに、本作のデキにはスーパー32Xのすごさを痛感させられるものがある。

まず、一目見ただけで分かるのが、画面を構成しているポリゴンの数が大幅に増やされている点だ。メガドラ版においてプレイヤーが操るマシンは、単にポリゴンという板で作られたクルマのような形をしたもの、という程度に過ぎなかった。しかし、本作ではキャラクターを構成しているポリゴン数が増えたことで、実にフォーミュラカーらしいシルエットを完成させている。これはコースにもいえることで、背景はよりリアルに、バンク通過時などはより滑らかになっているのだ。

また、スーパー32X版には業務用にもなかった新コースとして「HIGH LAND」と「SAND PARK」の2つが用意されている。これはすでに全てのコースを極めてしまったファンならウレシイ特典といえるだろう。さらに、コーナリング性能が高いストックカー、最高速ではフォーミュラカーを上回るプロトタイプカーの2台がプレイヤーのマシンとして追加。これによってコースや走り方によるマシン選択を変えるという楽しみが増えている。もちろんこの2台は2プレイヤーとの対戦モードでも使用することができ、まさに至れり尽くせり。

メガドラ版ユーザーから要望の多かったベストタイムのバックアップ機能も搭載され、またもやタイムアタックで眠れない夜が続くことになりそうだ。『V.R.』の完璧版ともいうべき本作を遊べるのなら、そのためだけにスーパー32Xの購入を検討しても良いと断言できる。とにかく一度プレイして欲しい。レースゲーム好きでなくともハマること間違いナシだ。



●さらなるパワーアップを遂げた『V.R.』。ポリゴンの数も増えて、ますますアーケード版のクオリティに迫っている。

MEGA DRIVE MEGA CD SUPER 32X

●メガドライブ・メガCD スーパー32X

上位機種となる『セガサターン』の登場で今後の動向が注目されていたメガドライブシリーズ。32ビットRISCチップを2基も搭載するアップグレードブースター『スーパー32X』も発売され、その世界はさらに広がっていく。ラインナップにあがっているソフトも魅力的なタイトルが豊富だ。

メガドライブ2（上）■CPU／68000＆Z80A■価格／12800円■セガ※メガCD2（上）■CPU／68000■価格／29800円■セガ※スーパー32X（下）■CPU／SH2×2■メガドライブを32ビットマシンにするアップグレードブースター■価格／14800円■セガ

業務用を初めてプレイした時の感動がよみがえる

STG

スペースハリアー

●発売元　セガ・エンタープライゼス
●発売日　発売中
●定　価　¥4980
●スーパー32X

超能力戦士ハリアーが、ドラゴンランドの平和を取り戻すために未知なる魔物と戦う……。1985年に業務用の可動筐体対応ゲームとして登場、以後さまざまなハードに移植された名作「スペースハリアー」が、低価格でスーパー32Xに登場する。

ゲームジャンルは3Dシューティング。全18ステージ構成で、各ステージの最後には親玉が控えている。操作方法は方向ボタン（移動）＋1ボタン（ショット）と実にシンプル。「ひたすら撃ちまくる」という原始的欲求を満たすにはおあつらえ向きだ。

業務用をプレイしたことがある人にとって気になるのは移植のクオリティーだが、その点の問題もない。幻想的な総天然色グラフィック、スピード感、そしてサウンドや敵のアルゴリズムなど、プレイ中に座席が上下左右に動かない事以外は忠実に再現されているのだ。いやはや、家庭用ゲーム機の性能の進歩にはホント驚かされる。

●体感ゲームの草分け的存在だったタイトルを家庭で楽しめる時代がきた。あとは筐体さえ発売されれば文句ナシ!?

壮大なスペースオペラの興奮をポリゴンで再現

STG

スターウォーズ®アーケード

●発売元　セガ・エンタープライゼス
●発売日　発売中
●定　価　¥8800
●スーパー32X

1994年、業務用として登場した高速3Dシューティングゲーム『スターウォーズ®アーケード』が、クオリティーそのままでスーパー32Xに移植される。もちろん、自機の移動と攻撃を分担する2人プレイも可能なアーケードそのままの仕様だ。

タイトルからもわかる通り、このゲームは映画『スターウォーズ』をモチーフにしている。プレイヤーは同盟軍側のX-ウイングファイターのパイロットとなり、ダースベイダー率いる帝国軍と戦う。ステージ構成は映画3部作に沿ったもので、登場する敵も原作ファンにはおなじみのものばかり。特にデス・スターとの対決シーンは、その迫力もさることながら、実戦感覚の高度な操縦技術が要求されるだろう。

敵戦闘機や背景のほとんどは、高速で表示されるポリゴングラフィック。画質、動きともに、3Dシューティングファンも納得のいく水準に仕上がっている。

●映画のワンシーンのようなビジュアルに興奮。思わず体が動いてしまうほどの臨場感だ。原作ファンなら文句ナシに買いの1本。

SFホラー映画のスリルと緊張感を体験する

ACT

DOOM－ドゥーム－

●発売元　セガ・エンタープライゼス
●発売日　発売中
●定　価　¥7800
●スーパー32X

モンスターに侵略された惑星基地をたった一人で脱出する、というSF映画のような設定のアクションゲーム。IBM-PCで好評を博した同タイトルの移植版だ。

3Dで構成されたマップを歩き回って基地の出口を探すのが目的だが、その道中は決して安全なものではない。プレイヤーキャラの行動がリアルタイムなのと同様に、敵も容赦なく攻撃してくる。しかも、敵はつねに単独行動しているとは限らないのだ。

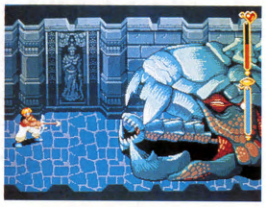
ゲーム開始時に使用できる武器はピストルのみ。基地内を探索すればより強力な銃器も手に入るので、つねに所有武器の残弾数に気を配りつつ、冷静沈着に行動しよう。

実際に歩行しているかのような画面スクロール、倒すとその場に残る死体の山……といった具合に、「閉鎖空間での息詰まる死闘」の臨場感を高める演出が満載のこのソフト。純粋なアクションゲームとしての興奮以上のものを味わえるだろう。

●実戦のような緊張感にどこまで耐えられるか……。究極のサバイバルを堪能したいという人にオススメしたい作品だ。

CHECK POINT

スーパー32Xが積んでいるSH2RISCチップとは、大量の情報を効率よく処理することのできるCPU（中央演算処理装置）のこと。32Xはこれを2基も搭載しているため、ポリゴンなどのマシンに負担のかかる作業もスムースにこなすことが出来るのである。



●精霊の力を借りて、冒険を進めるのがゲームのポイントだ。

CHECK POINT

サターン、スーパー32Xの登場で今後の動きが気になるメガドライブ。とりあえずラインナップは充実しているので、慌てて32Xを購入する必要もないが、次世代ゲーム機が台頭してくればそれもどうなるか分からない。メガドラユーザーとしては、選択肢が多いぶん悩みも多くなりそうだ。

RPG

不思議な島で繰り広げられる少年ルオの冒険

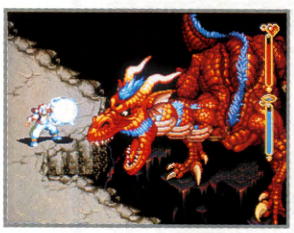
ストーリー オブ トア~光を継ぐ者~

●発売元　セガ・エンタープライゼス
●発売日　12月9日
●定　価　¥8800
●メガドライブ

『ゼルダの伝説』を代表とするアクションRPGの最新進化形が、コレ。このジャンルのゲームでおざなりにされがちだったアクション面が強化され、格闘ゲーム級のキャラの動き、操作感覚が楽しめる。

攻撃アクションは、コマンド技もあってかなり多彩。とはいえ、すべてを使いこなさなければクリアできない、というわけではない。プレイヤーの腕前やプレイ・スタイル（強行突破型、経験値ジックリ稼ぎ型etc.）によって、かなり融通がきくのだ。

またゲーム中に精霊を解放することによって、それらの精霊の力を借りることができる。召還方法は、水の精霊なら湖や川などの水面に、火の精霊ならたいまつなどの火に……といったように、精霊の属性の象徴物に向かって指輪の光を発射すればいい。精霊は体力回復や敵への攻撃など、大いに頼れる存在となる。ゲーム全体を覆う独特のファンタジー感にも注目したい。



●まるでアニメのように良く動くキャラクター。ステージを構成しているグラフィックも草原や沼地など実に多彩だ。

RPG

紀元前11世紀の中国という変わった設定が魅力

大封神伝

●発売元　ビクターエンタテインメント
●発売日　1995年1月下旬発売予定
●定　価　¥8800
●メガCD

中国の小説「封神演義」を原作にした、一風変わったテイストのRPGが登場。舞台となる紀元前11世紀の中国は殷の時代。プレイヤーは「大公望（たいこうぼう）」となって仙界から下界へと降り、悪政を尽くしている殷の皇帝「紂王（ちゅうおう）」を倒すための旅に出る。

さすがに中国の物語らしくその世界観は独特。登場する敵キャラには紂王の軍隊などの他に、仙人や妖怪といったものまで出てくる。中世ヨーロッパ調のファンタジーRPGに慣れてしまった人なら、新鮮な感動を覚えることだろう。

また、このゲームのウリであるビジュアルシーンは、プレイヤーをわかりやすく物語の世界へと導いてくれる。

戦闘中のコマンドには「説得」なんていうコマンドがあったりと、とにかく目の付けどころが面白いこのゲーム、普通のRPGに食傷気味の人にオススメだ。

●中国の有名小説をRPG化。仙界や天竺といった東洋風ファンタジーの設定がプレイするものを引き込んでしまう。

RPG

独特な世界観が魅力のファンタジーRPG

サージングオーラ

●発売元　セガ・エンタープライゼス
●発売日　1995年3月発売予定
●定　価　未定
●メガドライブ

すでに死んだはずの闇の呪法師ルフィードが甦った！　一晩のうちに崩壊の危機におちいった世界を救うため、パスファルダの王子ムウは決死の旅に出る……。

西洋的なファンタジー世界に、「呪法」という東洋的な発想を融合させた本作は、個性豊かなキャラクターが魅力のRPG。

そのキャラクターデザインを担当しているのは『宇宙皇子』などで知られるいのまたむつみ。オリエンタルなイメージの世界観にぴったりとマッチしている。

敵との戦闘はターン制では無く、いわゆるリアルタイムバトル。ボケーッとしているとドンドン攻撃されてしまうので、緊張感が漂うものとなっている。また、「呪法」という魔法システムも特徴的だ。キャラクターが戦闘中に呪文を使うと、画面上にバラバラの呪文が現れ、それがきちんと表示されると呪文が発動するようになっているのだ。なかなかの意欲作と言えそうだ。

●キャラクターデザインにいのまたむつみを起用していることもあって、非常に独特な世界観が描き出されている。

●メガドライブ／メガCD／スーパー32X　新作ソフトリスト

※1994年11月15日現在の内容です。

タイトル	発売元	定価	発売日	概要
リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン	コナミ	¥7800	発売中	アーケードでも好評のガンシューティング。西部開拓時代を舞台に撃ちまくる。
スターウォーズ アーケード	セガ・エンタープライゼス（スーパー32X）	¥8800	発売中	アーケード版『スターウォーズ』がスーパー32Xを得てメガドライブに甦る。
DOOM ードゥームー	セガ・エンタープライゼス（スーパー32X）	¥7800	発売中	3D空間の中で敵を撃ちまくるシューティングアクションゲーム。
スペースハリアー	セガ・エンタープライゼス（スーパー32X）	¥4980	発売中	往年の名作アーケードゲームがスーパー32Xで完全復活。クオリティの高さに脱帽。
バーチャレーシング デラックス	セガ・エンタープライゼス（スーパー32X）	¥8800	12月16日	メガドライブで移植できなかった部分をスーパー32Xでフォロー。完成度の高い1本。
ナイジェルマンセル・インディカー	アクレイムジャパン	¥7800	12月16日	95年はF1界に復帰濃厚なマンセル。本作はインディカーレースの彼がモチーフ。
ソウルスター	ビクターエンタテインメント（メガCD）	¥8000	12月22日	回転、縮小機能を多用したシューティング。2P同時プレイが楽しい。
テクモスーパーボウル2 スペシャルエディション	テクモ	¥9980	12月20日	アメフトソフトとして定評のある『テクモスーパーボウル』の最新バージョン。
ライオンキング	ヴァージンゲーム	¥7800	12月9日	94年のヒット映画を早くもアクションゲーム化。映画並の感動に迫れるか？
ストリー オブ トア ～光を継ぐ者～	セガ・エンタープライゼス	¥8800	12月9日	精霊の力を借りて難関をクリアしていくアクションRPG。アニメビジュアルが綺麗。
ぷよぷよ通（2）	コンパイル	¥6800	発売中	ごぞんじ『ぷよぷよ』の続編。一度手にしたら最後、またまた眠れない日が続く？
ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2	カプコン	¥7800	12月16日	おなじみミッキーとミニーが大活躍。完成度の高さが売りのアクションゲーム。
魔導物語Ⅰ（仮）	コンパイル	価格未定	12月予定	ごぞんじ『ぷよぷよ』のキャラクターの原型はこのゲームにあり。ヒットパソコン版の移植。
アフターバーナー コンプリート	セガ・エンタープライゼス（スーパー32X）	¥4980	95年1月13日	往年の名作アーケードゲームを完全移植。かつてのゲーセンの雰囲気が甦る。
サイバーブロール	セガ・エンタープライゼス（スーパー32X）	¥7800	95年1月13日	近未来を舞台にした格闘対戦アクション。サイバーなキャラの動きがいい。
サムライスピリッツ	ビクターエンタテインメント（メガCD）	価格未定	95年1月予定	ネオジオの人気タイトルがついにメガドライブにも登場。迫力の刀アクションゲーム。
大封神伝	ビクターエンタテインメント（メガCD）	価格未定	95年1月予定	中国の古典小説「封神演義」がモチーフのRPG。プレイヤーは太公望となって冒険。
餓狼伝説スペシャル	ビクターエンタテインメント（メガCD）	価格未定	95年1月予定	ネオジオの人気タイトルを移植。『餓狼』シリーズの総集編にあたる作品。
ウルヴァリアン	アクレイムジャパン	¥7800	95年1月27日	アメコミで人気の「X-MEN」のキャラ、ウルヴァリアンが活躍するアクションゲーム。
イチダントアール	セガ・エンタープライゼス	¥6800	95年1月13日	好評を博したオムニバスゲームソフト『タントアール』の続編にあたる作品。
リスター・ザ・シューティングスター	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年2月予定	星の形をしたリスターが主人公。物をつかんで投げるアクションが特徴的。
36グレイテストホール	セガ・エンタープライゼス（スーパー32X）	価格未定	95年2月予定	32Xならではのグラフィック性能を活かしたリアルなゴルフゲーム。
メタルヘッド	セガ・エンタープライゼス（スーパー32X）	価格未定	95年2月予定	テクスチャーマッピングされた高度なCGで迫る戦略型ロボットアクション。
サージングオーラ	セガ・エンタープライゼス	価格未定	95年3月予定	「宇宙皇子」でおなじみのいのまたむつみがデザインしたキャラの登場するRPG。
スーパーモトクロス（仮）	セガ・エンタープライゼス（スーパー32X）	¥7800	発売日未定	迫力のCG映像によりモトクロスのリアルな興奮が味わえる。

PC-Engine

次世代後継機種PC-FXの登場で旧型となってしまったPCエンジン。しかし、家庭用ゲーム機で初めてCD-ROMに対応した功績は大きい。今後も大きく膨らんだサードパーティからは続々と新作がリリースされるし、旧型機といっても当分の間は現役でがんばりそうだ。

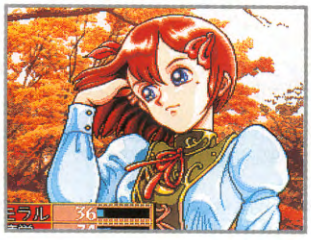
●中世のファンタジー世界が舞台。魔物との戦いで孤児となった少女を育てることになるのだが…。果たしてこの子をプリンセスにできるのか。

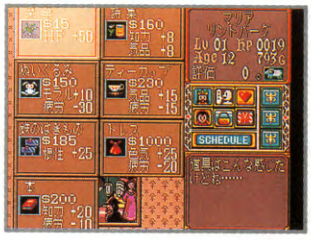
SLG

子育てゲームの元祖決定版がついにお目見え！

プリンセスメーカー1

●発売元　NECホームエレクトロニクス
●発売日　1995年1月3日
●定　価　¥8800





人材育成シミュレーションといえば、最近では女子高の先生となって生徒を教育・指導する『卒業』が話題になった。しかし『卒業』の場合、育てられるのは高校3年生の1年間だけ。しかも17～18歳というある程度人格の定まってしまっている時期の人間だけに、育てるというより方向修正する程度の影響しか与えられないという〝育て〟マニアにとっては食い足りない部分があるのも事実。

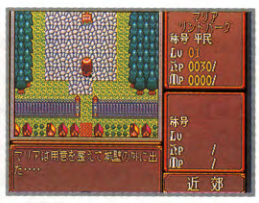
そこで、本作『プリンセスメーカー1』の登場である。この作品はパソコンの『プリンセスメーカー』というゲームの移植だ。そしてその『プリンセスメーカー』こそ、育成シミュレーションの元祖として発売後も長期にわたってファンから支持を得ている作品。前述の『卒業』もまた、このゲームの影響下に作られたタイトルであるのだ。

ゲームの目的は10歳からの8年間、プレイヤーの教育で娘を立派に育て上げ、王国のプリンセスに仕上げること。もちろん、育成は一筋縄でいくわけがない。学問、武芸、礼法の教育、あるいはアルバイトによる社会勉強など、さまざまな要素をバランスよく与えない限り、真のプリンセスは生まれないのだ。

基本的にはパソコン版の移植だが、オリジナルが古いぶん、今回のCD-ROM化でパワーアップされた部分は多い。まずはグラフィック。赤井孝美の描くキャラクター原画が新たに追加されたり、アニメーションが増えたりとPCエンジンのCD-ROMならではの機能が存分に発揮されている。また、プリンセス役の声に人気声優の横山智佐を迎えるなど、サウンド面での充実ぶりも注目に値する。

このように最新のスペックで移植される『プリンセスメーカー』。プレイヤーの育て方次第で、娘が進む将来は30通り以上にも変化する。目標通りプリンセスとなればいいが、ある時は酒場の女の子、ある時は文士、ある時は農夫の娘、はたまたある時は勇ましい近衛騎士という具合に、結末は最後までわからない。育てにはちょっと自信があるという人は、最高のエンディングを目指して何度でも飽きずに挑戦していただきたい。

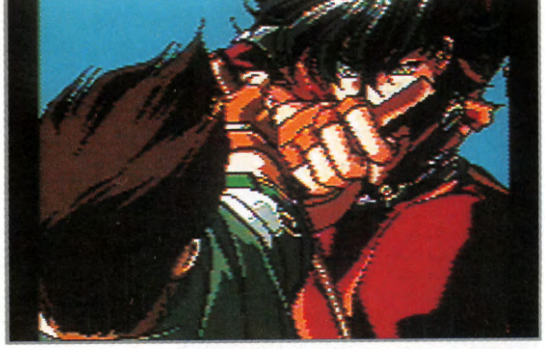
なおあんまりハマリすぎて実際の子育てがおろそかにならないよう、パパさんがたは強い心を持ってゲームにのぞむように。それほどこのゲームの持つ魔力は、はかりしれないものがあるから……。



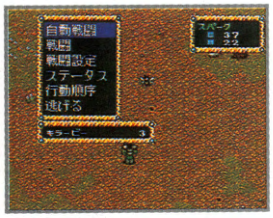
●通常のコマンド以外にもさまざまなイベントに参加することで娘は成長していく。バランスよく参加させていきたい。

PCエンジン　Duo-RX

■CPU／カスタムマイクロプロセッサ（7.16メガヘルツ）　■寸法／（幅）304×（奥行き）221×（高さ）64ミリ　■価格／29800円　■NECホームエレクトロニクス



●ビジュアルシーンでは、木村明広デザインのキャラが活躍する。



●戦略性重視のタクティカルコンバットシステム。状況に応じて自動戦闘と手動戦闘に切り替えられる。ザコなら自動でOK。

●戦闘シーンでも、フィールド上のキャラクターがそのままアクションする。このシンプルさはかえって新鮮かも。

RPG

獣族たちが織りなす壮大なる物語

アルナムの牙　獣族十二神徒伝説

●発売元　ライトスタッフ
●発売日　12月22日
●定　価　¥8300

人間と獣族たちの2つの知的生命体が共存する世界、「アルナム」を舞台にしたRPG。主人公は獣族ジョツ族のケンプ。他の11の獣族の仲間たちと協力し合いながら、アルナムの危機に立ち向かう。獣族たちは普段は人間と同じ外見だが、それぞれの種族の動物形態に獣化することが可能。この特徴を活かした獣化攻撃や2人のキャラを連結させる合体攻撃が本作の最大の見どころとなる。キャラデザインは木村明広。

RPG

ロードス島に魔の手が再び伸びる

ロードス島戦記II

●発売元　ハドソン
●発売日　12月16日
●定　価　¥7800

魔神戦争、英雄戦争など、幾多の戦いをくぐり抜けてきたロードス島に、再び魔の手が伸びる…。テーブルトークRPGからTVゲーム化された『ロードス島戦記』も早2作目。テーブルトークRPGがオリジナルだけに戦闘システムなどは、戦略重視のシステムが採用されており、高度なRPGプレイが楽しめる。かといってマニアックなわけではなく、初心者にも取っつきやすい親切な設計になっているのがうれしい。

RPG

シンプルさが気持ちいいRPG

とらべらーず！ ～伝説をぶっとばせ～

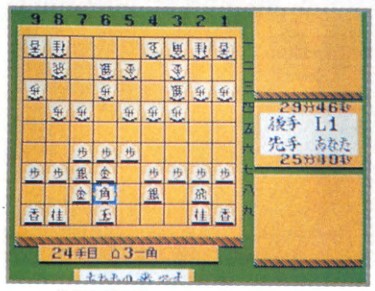
●発売元　ビクターエンタテインメント
●発売日　12月29日
●定　価　¥8800

フィールド上のキャラクターがそのままアクションするタイプのRPG。画面の切り替わりがほとんどないまま進行するので、ストレスを感じさせない。過剰なビジュアルシーンの挿入が全盛のゲーム界にあって、いい意味でのシンプルさを実感できる。ゲームは生まれも育ちも違う4人のパーティによって進んでいく。各キャラの感情が頭の上に吹き出しで表示されるのが、かわいらしい。こてこてのゲームに飽きた人向き。

※1994年11月15日現在の内容です。

●PCエンジン　新作ソフトリスト

タイトル	発売元	定価	発売日	概要
餓狼伝説SPECIAL	ハドソン（アーケードカード専用）	¥6900	発売中	ネオジオの人気作を移植。アーケードカードの使用でクオリティを損なわず移植。
21えもん めざせホテル王	NECホームエレクトロニクス	¥6800	12月16日	おなじみの藤子キャラを選択して、宇宙一のホテル王を目指すボードゲーム。
ロードス島戦記II	ハドソン	¥7800	12月16日	テーブルトークRPG生まれの戦略要素の強いRPG。
アルナムの牙	ライトスタッフ	¥8300	12月22日	外見は人間だが獣にも変身できる獣族たちの冒険を描いたRPG。
ボンバーマン ぱにっくボンバー	ハドソン	¥6800	12月22日	ボンバーマンのキャラが登場する落ちものパズルゲーム。連鎖消しが楽しい。
Jリーグ トリメンダスサッカー'94	NECホームエレクトロニクス	¥7800	12月23日	選手203人のデータを収録。5つのモードでリアルなサッカーを楽しむ。
卒業II Neo Generation	リバーヒルソフト	¥8800	12月23日	女子校生育成シミュレーションの第2弾。前作とはメンバーが違う。
セクシーアイドル麻雀 野球拳の詩	日本物産	¥8500	95年1月	『セクシーアイドル麻雀』の続編。脱衣麻雀のニチブツらしいセクシーさに期待。
とらべらーず！ ～伝説をぶっとばせ～	ビクターエンタテインメント	¥8800	12月29日	シンプルさがかえって新鮮なアクションRPG。
カードエンジェルズ	フジコム	¥8800	12月9日	45名の美少女軍団を相手にトランプで対戦！4種類のゲームが楽しめる。
マージャン　ソード	ナグザット	価格未定	95年予定	ビジュアルたっぷり、女の子いっぱいのマージャンゲーム。
聖夜物語	ハドソン	価格未定	95年初頭	PCエンジンオリジナルの正統派ファンタジーRPG。
プリンセスメーカー1	NECホームエレクトロニクス	¥8800	95年1月3日	育成ゲームの元祖ともいうべき『プリンセスメーカー』をパワーアップ移植。



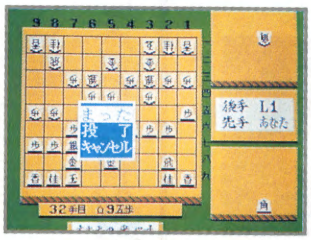
●無駄のない画面レイアウト。将棋ソフトは見やすく打ちやすい画面であれば、それに越したことはないのである。

ETC

強さは二段、速さは一手平均数十秒のスグレモノ

早指し　二段森田将棋2

●発売元　セタ
●発売日　1995年3月予定
●定　価　¥14800
●ファミリーコンピュータ



爆発的ヒットとはならないまでも、出せば確実に一定数の売り上げは見込めるという将棋ソフト。その中でも思考の速さ、思考ルーチンの人間らしさで将棋ファンの心をとらえた『森田将棋』シリーズが、ファミコンで最新作をリリースする。

本ソフトは、(社)日本将棋連盟より総合棋力二段として公式に認定されるだけの実力を持つ本格派。段級位獲得戦モードで3連勝し、次の一手問題に答えると同連盟より段級位の棋力判定まで受けられる。正式な棋力判定にどれだけ手間がかかるものなのかよくわからないが、自宅に居ながらにして段位が取れるというのは非常に便利なことであるはずだ。

さて、「待ち」のイライラを解消することが本シリーズの毎回の課題だが、今回はそのためにわざわざ特別なチップをソフトに積んでいる。その名も「スーパーカスタム32」。現在最高水準の32ビットRISC-CPUにノーウェイトで実行可能なプログラムROMとRAMを内蔵したこのカスタムチップのおかげで、一手あたりの思考時間を前作の数倍にまで高速化することに成功。これによって一局あたり約15分の対局が楽しめるようになった。

対局相手となるコンピュータの強さは4段階で選択可能。初心者から有段者まで自分のレベルにあった対局ができるのは前作までと同様のフィーチャー。また、意外に使われていないが、TV画面をそのまま将棋台に見立てプレイする、人間対人間のモードも、将棋盤の出し入れを面倒がる人にはうれしい機能だ。

『森田将棋』シリーズはパソコンから家庭用ゲームマシンまでを通じて、もっとも強く、もっとも高速な将棋ソフトのひとつである。これまでの実績、人気などから考えても、次世代マシンでシリーズ化すればきっとヒットに結びつくはず。ファミコンというゲーム創草期のメディアでリリースしてくれるのは、ゲームの進化には無頓着なファミコンオンリーのユーザーにとってうれしい話だろうが、どうせなら元々の処理速度が速い次世代機で、高速性を全面に打ち出したソフトを作るのも悪くないのでは…。

いずれにしても将棋ファンを自認する向きには、歴史のあるこの「森田将棋」を一度はプレイしてみることをおすすめする。だが、くれぐれもコンピュータに負けたからといって機械に八つ当たりしないように。

GAMER'S EYE

ファミコンよ、一体どこへいく?

'94年の11月上旬の時点で、確実にリリースされるであろうファミコンソフトの数はわずか3本。そのうち一本は発売日未定という実に危なっかしい予定がつけられている。

ファミコン発売から11年。後継機種が続々と登場し、シェア的に衰退の一途をたどっているのはわかるが、それでも一千万台以上普及したメディアをこのまま放っておいていいのだろうか? なにかしら有効利用なり再利用なりする方策を任天堂が打ち出すと面白くなるのだが…。

●ファミリーコンピュータ ゲームボーイ/ゲームギア

ファミリーコンピュータ（右）■価格／7000円（込）■任天堂　ゲームボーイ（左）■価格／8000円（込み）■任天堂

Family Computer GAME BOY GAME GEAR

新作リリースがほとんどない上に次世代機の登場でますます影の薄くなったファミコン。一方、スーパーゲームボーイを得てマイペースにシェアをキープするゲームボーイ。そして、少ないながらも良作を、供給し続けるゲームギア。古参のゲームマシンに属する3機種のうち、今後も生き残っていけそうなのは?

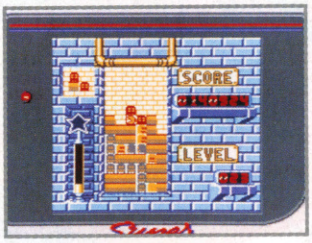
スーパーゲームボーイ（右）■スーパーファミコンに接続してゲームボーイソフトをテレビに映しだすアダプター■価格／7000円■任天堂
※ゲームギア（左）■価格／19800円■セガ

PZG

パックマンがパズルゲームになった！

パックパニック

●発売元　ナムコ
●発売日　12月9日
●定　価　¥3500（込）
●ゲームボーイ



スーパーファミコンの落ちものパズル『コズモギャング　ザ　パズル』をゲームボーイ用にリメイクした作品。キャラクターをパックマンに変えることで独特の雰囲気を醸し出している。

ルールは落ちてくるブロックとモンスターをどんどん消していくだけ。ブロックは横一列にならべることで、モンスターは定期的に出現するパックマンに食べさせることでそれぞれ消去可能だ。この消し方の違う2つの障害物をいかに効率よく消すかが、攻略のポイントになるだろう。

ゲームモードはノーマルモードとパズルモードの2つ。どちらもハマルこと請け合いだが、通信対戦モードがないのはちょっと残念な気がする。ゲーム自体の出来がいいだけに、対戦プレイで仲間と勝負したいと思う人も多いと思うが…。

ACT

小さくても『餓狼』の迫力そのまま

餓狼伝説SPECIAL

●発売元　タカラ
●発売日　発売中
●定　価　¥4800
●ゲームギア

ついにゲームギアにまで移植されたネオジオの人気格闘アクション。使用できるキャラはテリー、アンディ、ジョー、タン、舞、ビリー、ギース、ダック、リョウの9人。さすがにオリジナル通りにはいかなかったが、それでもギースとリョウが入っていればOKだろう。また、ハードの制約上、2ラインバトルができなくなったり、必殺技のコマンドが簡略化されていたりもするが、全体的に見れば完成度は高く、コンパクトないい移植になっている。

もちろん、対戦ケーブルを使えば2P対戦プレイにも対応できるし、同キャラ対戦ではキャラの色が変わるところまで作り込まれている。オリジナルと比較するのは無謀だが、それでもここまでやれたのはすごいと思えるだけの出来。ゲームギアユーザーにとっては年末のイチ押しタイトルだ。

●ゲームギア　新作ソフトリスト

タイトル	発売元	定価	発売日
イチダントアールGG	セガ・エンタープライゼス	¥3800	発売中
魔導物語Ⅱ ～究極女王様～	セガ・エンタープライゼス	¥5500	発売中
餓狼伝説SPECIAL	タカラ	¥4800	発売中
サムライスピリッツ	タカラ	¥4800	12月16日
ぷよぷよ通（2）	コンパイル	¥3800	12月16日
魔法騎士（マジックナイト）レイアース	セガ・エンタープライゼス	¥4800	12月16日
ぎゃんぶるぱにっく	セガ・エンタープライゼス	¥3800	'95年1月

●ゲームボーイ　新作ソフトリスト

タイトル	発売元	定価	発売日
ドラゴンボールZ 悟空飛翔伝	バンダイ	¥4800(込)	発売中
パックパニック	ナムコ	¥3500(込)	12月9日
幽☆遊☆白書第4弾 魔界統一編	トミー	¥3980(込)	12月9日
桃太郎電劇2	ハドソン	¥4500	12月16日
プロ麻雀　極GB	アテナ	¥4900	12月下旬
将棋最強	魔法株式会社	¥4980	12月23日
インディ・ジョーンズ	ココナッツジャパン	¥4300(込)	12月予定
連珠ボーイ	ナグザット	¥4500	発売日未定
ウルトラマンボール	ベック	¥3800(込)	12月22日
蒼き伝説シュートⅠ	バンプレスト	¥3980(込)	12月下旬
バックインタイム	ナムコ	¥3800(込)	'95年1月3日
パチスロ必勝ガイドGB	マジファクト	¥4500	'95年1月27日
バトルクラッシャー	バンプレスト	¥3980(込)	'95年2月予定

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER famicom マルチプレイヤー5 対応

DREAM BASKETBALL
DUNK & HOOP
ドリームバスケットボール ダンク&フープ

大好評発売中!!
定価9,600円(税別)

最大5人同時プレイ!!
リアルな3Dバスケットボール ゲームの登場だ!!

持てる技術を駆使して16チームの頂点に立て!

腕をみがけばダブルクラッチやアリウープができる!(17チームから選べるぞ)

トレーニングモードでフェイントや3ポイントシュートを体得しよう!

NICE DUNK!!

Wキャンペーン開催中!!

この広告の商品と現在発売中の"スーパーファイナルマッチテニス"のパッケージに入っているプレゼント告知カードのどちらか一枚を下記本社の「FILA Wキャンペーンプレゼント係」あてに送ると抽選で200名様にFILAデザインのオリジナルTシャツをプレゼント!
(12月22日必着)
※発表は発送をもってかえさせていただきます。

※スーパーファミコン用ゲームソフトです。©HUMAN1994

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN ヒューマン株式会社
◆お近くのお店での購入が困難な方には通信販売も取り扱っております。詳しくは0422-70-7000新規営業課までお問い合わせください。
ヒューマンテレホン通信(毎月1/15日に内容が変わります) 東京 0422(70)7796 大阪 06(886)3465
ゲームに関するお問い合わせ(月～金曜の午後2時～6時) 0422(70)7798
本社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 Tel.0422(70)7000 Fax.0422(70)7790 ／ 大阪支店 〒532 大阪府大阪市淀川区西中島4-13-24 花原第3ビル8階 Tel.06(886)0400 Fax.06(886)4776

HUMAN CREATIVE SCHOOL

'95年度生願書受付中

入江勝義さん
ヒューマンクリエイティブスクール卒業後
(株)エイプ入社。「マザー2」の開発に従事

※「ザ・ファイヤーメン」は
本校学生作品プロジェクト
で企画・制作されたものです。
あなたも素晴しい作品を
作ってみませんか？

スーパーファミコン®は
任天堂の商標です。

©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

3DO
ヒューマン
本格3Dグラフィックスソフト
「ベルゼリオン」(3DO版)

決断の時！

吉祥寺に生まれて5年、世界初のコンピュータゲームクリエイター養成校「ヒューマンクリエイティブスクール」から、夢と情熱を持った卒業生が数多く活躍しています。即戦力を目的とした、基礎から最新技術の習得に至るまでのカリキュラムは、常に時代を先取りした内容となっており、学生作品商品化プロジェクトをはじめ、数々の実績を残しています。(過去4タイトル発売)
このたび「リアルタイム3Dポリゴングラフィックス」の制作技術者を養成するための「3Dグラフィックス課程」も新設。次世代への対応も万全です。当校は、創造への意欲をカタチにし、感動を与える誇りあるゲームクリエイターの芸術学校です。

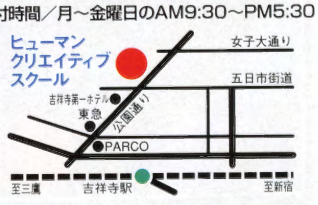
●コンピュータエンタテインメント課程
●募集定員　300名
■主なカリキュラム
6502・68000アセンブリ言語・ゲームプログラミング／ソフトウェア概論／システム工学概論／C言語初級、上級／ゲームグラフィックス／コンピュータグラフィックス／映像制作概論／作曲／キーボードスタディ／ニューメディアサウンド／一般教養講座　他

●新設　3Dグラフィックス課程
●募集定員　100名
■主なカリキュラム
コンピュータゲーム概論／3D幾何学／CG概論／3Dモデリング実習／CGアニメーション実習／オーサウェア実習　他

◆コンピュータエンタテインメント課程◆
説明会＆体験入学 11/27(日)・12/18(日)
AM10:30～PM3:00

◆3Dグラフィックス課程◆
新課程説明会 11/20(日)・12/17(土)
PM2:00～PM4:00

◆学校見学随時受付中◆
受付時間／月～金曜日のAM9:30～PM5:30



●学校案内無料送付中

ヒューマンクリエイティブスクール

〒180東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

資料請求専用フリーダイヤル(ミンナクリエイト)　0120-37-9898

お問い合わせ　0422-23-1111

〈資料請求番号 112〉

PC-9801

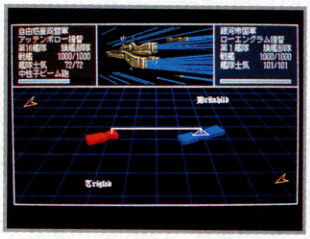
ビジネスからホビーまで幅広く使え、相変わらず国内市場でトップシェアを握っているPC-9801シリーズ。Windowsのプリインストール、倍速CD-ROM搭載モデルに続いて、今度は、テレビの見られるモニター一体型のマシンが登場するなど、CPU486の時代も98の勢いは衰えることはなさそうだ。

SLG

人気シリーズの最新作がパワーアップして登場！

銀河英雄伝説Ⅳ

●発売・制作元　クエスト／ボーステック・ソフトウエア
●発売日　発売中
●定　価　¥12800／FD×9枚、CD-ROM



田中芳樹原作の人気ノベルズ『銀河英雄伝説』をパソコンゲーム化した、シリーズ最高峰ともいえる最新作が満を持していよいよ登場。

最新作では、銀河帝国と自由惑星同盟の戦い以外に、フェザーンという第三勢力が経済や情報の分野に介入してくるため、戦いがより複雑になっている。味方の艦隊が敵と遭遇したら、戦術モードに移行し、戦闘体制に入るという流れは、前作と同じ。だが、もっとも長い間見ることになる戦略画面は、マップが大きくなって見やすさを増している。

また、これまでのシリーズでは、プレイヤーが総指令官として、全提督を操作していたが、最新作では、全登場人物171名のうち、あらかじめ少将以上の階級を持つ72名からひとりを選択し、その人物に扮してゲームを進めていく。

登場人物には、すべて階級と役職が設定されており、功績により昇格・昇進していく。役職と特殊技能によって選択が制限されているので、昇進すればするほどいろいろなコマンドを実行できるようになる。

ゲームの進め方はさまざまだ。最初から統合作戦本部長や元帥などの要職について、やりたい放題をつくすか、手柄を立てながら徐々に成り上がっていくか、選択はプレイヤーの自由。ストーリーには、原作に則したRPG的な要素が盛り込まれ、ついついキャラクターに感情移入してしまいそう。

戦略・戦術面ではいくつかの改良がなされ、パワーアップが図られている。

まず、戦略面。政治工作や情報工作といった後方での駆け引きのほかに、原作に登場するガイエスブルク要塞のワープによる移動ができたり、クーデターを敢行し国家の実権を掌握することもできる。また、従来は艦隊製造がメインであった戦略コマンドも一新。生産、防衛、索敵、艦隊編成など、軍事全般に関する幅広いコマンドが実行可能になった。勝敗のゆくえは、まさにプレイヤーの手腕にかかっているのだ。

戦術面では、空戦隊を出撃させ制空権を確保したり、通信妨害、主砲を備えた惑星や要塞との戦いが可能になるなど、多様化している。

加藤直之氏によるオープニング&エンディングのCGアニメーション、オールカラー全登場人物紹介ブックなど、シリーズ物とはいえ、新世代のゲームのエッセンスが感じられる一作である。

●CD-ROM版は12月下旬に発売予定。価格・内容はFD版と同じだが、こちらには、画像データ、CDサウンドのおまけつき。

98 MULTi CanBe (PC-9821 cb model 2)

■CPU／i486X（クロック33MHz）■メインメモリ／7.6Mバイト　■記憶装置／210MバイトHDD、3.5インチFDD×1、CD-ROM　■325,000円　■日本電気　●音声多重TVチューナー、「MS-Works」内蔵

●『中央競馬完全ガイド'94』(左上)、『ワイアラエの奇蹟』(右上)、『ベブルビーチの波涛』(右)。価格は各12800円。

ETC

続々と登場する、CD-ROMのスポーツ作品

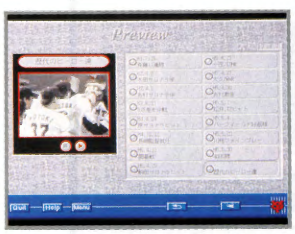
STORY OF THE WORLDCUP 1930-1994

●発売元　NECホームエレクトロニクス
●制作元　テレビ東京／ギャガ・コミュニケーションズ
●発売日　発売中　●定価　¥8800／CD-ROM
●他機種　Windows

CD-ROM版のスポーツタイトルが続々と発売され、98もCD-ROMの時代に突入。なんといっても目玉は、1930年から1994年まで、64年間におよぶワールドカップの歴史を集大成した『STORY OF THE WORLD CUP』だ。ワールドカップに関するさまざまな情報を多数収録しており、CD-ROMだから検索も自在。

サッカーより野球、それもジャイアンツ・ファンならば『Legends Of Heroes』が必見だ。サブタイトルに「ジャイアンツ栄光の4000勝」とあるとおり、数々の名場面を貴重な映像で体験できる。

また、右記以外にも、ダービースタリオンの特別版を収録した『中央競馬完全ガイド'94』などがあり、ゴルフシミュレーションの傑作『マスターズ 遥なるオーガスタ2』や実際のコースをシミュレートした『ベブルビーチの波涛』『ワイアラエの奇蹟』もゴルフ好きなら見逃せないはず。



●ジャイアンツの年代ごとのスターティングメンバーや順位表の他、ユニークなエピソードなど、を収録した『Legends of Heroes』。

STG

スピード感あふれるシューティングの意欲作

スターファイア

●発売・制作元　スタークラフト
●発売日　発売中
●定　価　¥12800／FD×2枚

スタークラフト久々のオリジナル・タイトルは、ミッション方式の面クリア型シューティングゲーム。シューティングは、通常の3D状態のものと、宇宙面での艦隊戦のものとの2種類があり、星やコロニーへの移動場面は宇宙面になっていて、マウスを使った迎撃戦が楽しめる。

プレイヤーは、宇宙軍の傭兵部隊に所属。そこは、おもに宇宙海賊の掃討や最前線での任務に駆り出されることの多い、悲しき使い捨て部隊だった。しかし、非武装輸送船への襲撃やコロニーの制圧といった、理不尽な命令が多くなり、次第に宇宙軍への不信感をつのらせていく……。

ためたお金で新しい武器を購入したり、対戦経験を積むことによりキャラクターが強くなっていくというRPGのエッセンスも取り込まれている。

エンディングまで息つく暇もなく展開していくスピード感には、満足。

●油断をしていると、敵が後ろから不意討ちをしかけてくる。完全リアルタイム制だから、常に360度気を配っておくこと。

RPG

伝説のRPGシリーズに最新作が登場!

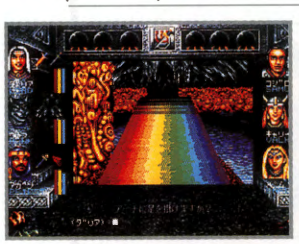
ウィザードリィ クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント

●発売元　アスキー
●制作元　米国Sir-tech社
●発売日　発売中　●定価　¥12800/FD×2枚
◆他機種　DOS/V版　FM TOWNS版

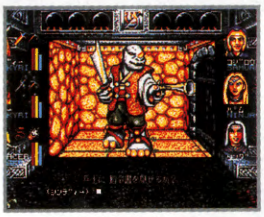
コンピュータRPGを世に広め、多くの熱狂的ファンを生んできた伝説のシリーズ『ウィザードリィ』。今回の最新作(シナリオ7作目)は、地球を遠く離れた別の惑星が舞台。宇宙の創造・破壊を可能とする禁断の秘密を秘めた地球儀「アストラル・ドミナ」をめぐって、SFタッチの趣向を織り混ぜた新機軸の冒険が展開する。

キャラクターは前作からの転送が可能で、新規のキャラで始める場合も含め、オープニングは4種類。また、エンディングも複数用意されており、より複雑なマルチスタート/マルチエンディングが楽しめる。

基本は前作と同じ3Dダンジョンを継承しているが、種族や技能が追加されたほか、地形や壁の材質がわかるような、細かいディテールにこだわったビジュアルが特長。また、オートマッピング機能も搭載されて、謎解きも手応え充分。名作の名にふさわしい一本だ。



●7作目にして初めて冒険の舞台は地球を離れた。これまでのシリーズにはない新鮮なイベントが、冒険者たちを待ち受けている。



●マップサイズは前作の3倍以上、モンスター数は200以上、アイテム数は500以上と、すべてにおいてボリュームアップ。

RPG

超能力者と悪霊との戦いを描いた話題のRPG

卍PSY幽記（まんじさいゆうき）

●発売・制作元　ピー・エス・ディー
●発売日　1995年1月中旬
●定　価　¥12800／FD×15枚

手塚プロダクションの手による個性あふれるオリジナルモンスターたちが、戦闘画面上でアニメーションを繰り広げる。戦い方の推理と選択、その経緯と蓄積によって決定する、主人公の運命やいかに……。

西暦2061年。天変地異の続発で、世界は大混乱。多くの国が滅び、大陸は大洋に沈んだ。そして、怨霊の世界では「十二階位の悪霊」が君臨し、地上に残されたわずかな人々をもてあそびつつ、人類の幕を下ろそうとしていた。

プレイヤーは、悪霊にさらわれた恋人アサコを追う主人公の少年タロとなり、道中に出会う仲間の背後霊を育て、数々の悪霊と戦っていく。

思いがけない展開をはらんだ、構想3年の壮大なストーリー、ゲーム音楽の巨匠・古代祐三の書き下ろしオリジナルサウンドなど、斯界のたくましいイマジネーションが織りなす話題作に注目だ。

●物語が途中から大きくふたつに枝分かれし、異なった視点でゲームを楽しめる、ザッピング的なマルチストーリーが用意されている。

SLG

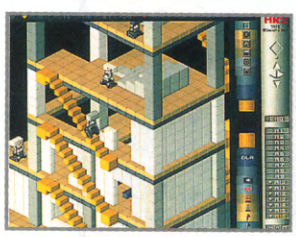
個性的なロボットを操り、高層建築を組み立てる

HR2

●発売・制作元　アートディンク
●発売日　12月16日
●定　価　¥12800／FD（枚数未定）
◆他機種　FM TOWNS（CD-ROM。来春発売予定）

テーマは〝創る楽しさと育てる楽しさ〟。この『HR2』は、さまざまな性格を持つロボットたちを操作して、建築物を組み立てていくゲーム。いわば、複雑に入り組んだデジタル積み木といったところか。

建築作業に従事してくれるロボットたちは全部で16台。彼らの性格はじつにバラエティ豊かで、荷物の積み下ろしを間違えてしまうおっちょこちょいなヤツや、息抜きしてしまうサボリぐせのあるヤツなど、憎めない性格の持ち主ばかり。そんな彼らを監督して、高層建築を建てるのがプレイヤーの役目。行動パターンを図面上でプログラミングし、16台の思考パターンを指示するのだ。作業には制限があって、柱のまわりにしか床や階段を積み上げることができないので、バランスよく建てていくのはなかなか難しい。バベルの塔やバブルの塔のように、途中で崩壊しないようにうまく積み上げていこう。



●性格や行動など、ロボットを制御する思考プログラムを血液型で表現。ついつい自分の血液型と同じロボに入れこんでしまいそう。

●それぞれに特徴の異なる4人のキャラからひとりを選ぶマルチシナリオ方式。誰を選ぶかで、ゲームの進行はまったく違う。

RPG

マルチシナリオで新たな冒険に旅立つ

ブランディッシュ3 スピリット・オブ・バルカン

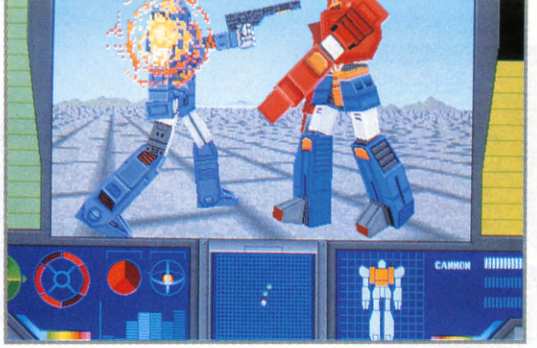
●発売・制作元　日本ファルコム
●発売日　発売中
●定　価　¥12800／FD×9枚

マウスによるユーザーインタフェース、パズル感覚の謎解き、独特のスクロールなど、国産ロールプレイングゲームに新風を吹き込んだ『ブランディッシュ』シリーズ。最新作では、4人の戦士からひとりを選んで冒険を行うマルチシナリオ方式を採用。選ぶキャラクターによって、異なる展開がプレイヤーを待ち受けている。各戦士には派手な魔法攻撃や独特の攻撃が用意されていて、多彩な技を目の当たりにできる。

オート移動、オートマッピングの他、操作系統・画面構成が改良されており、遊び易さはシリーズ中随一。ボスキャラクターの登場シーンの他、屋敷の中が霧で覆われていたり、雨や雪が降るなど、ビジュアルの演出もなかなか凝っている。

また、町にあるカジノがなかなかリアルなのもこの作品ならでは。スロットマシン、ブラックジャック、ポーカーなどを楽しんで、次なる冒険の前につかの間の休息を。

●イベントやステージ間のグラフィックは、質・量ともにグレードアップ。特殊効果の採用など、洗練されたビジュアルは特筆モノだ。



●キャラクターのデザインは、漫画家の島本和彦氏によるもの。

●競馬シミュレーションの『クラシックロード3』も、ビクターエンタテインメントから12月9日に発売予定（9800円）。

ACT

必殺武器が飛び交うリアルなロボットバトル

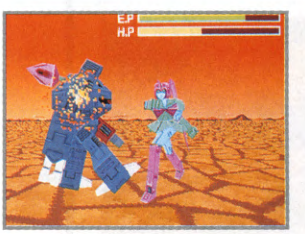
メガトンアームズ鋼鉄の武闘界

●発売・制作元　システムソフト
●発売日　発売中
●定　価　¥7800／FD×4枚

複雑な動きと形態を実現しなければならない格闘ゲームは、高度な画像処理能力が求められ、パソコンでは商品化が不可能とされてきた。しかし、さすがはシステムソフト。ソフトの力だけでパソコンの画像処理能力を画期的に向上させるオリジナルの高性能3Dエンジン「ヴァーチャル・マッピング・エンジン（VME）」を開発。そのVMEを使用したロボット格闘ゲーム『メガトンアームズ』を世に送り出した。

猛者たちがハイスピードで立ち回りを演じ、鉄の塊同士がガチンガチン（効果音がスゴイー）とぶつかり合うさまは、まさに圧巻だ。

キャラクターの声を声優が演じていることや、視点を切り換えて多角的に観戦したり、ビデオモードで名勝負を再生することができるなどアーケードに負けないパソコン版アクションゲーム、ぜひプレイして欲しい。



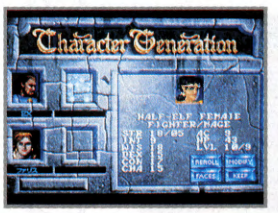
●このゲームは、PC-9821（CPU 486以上）専用。高速で美しい3Dを実現する“VME”を使ったゲームは、これからも発売する予定。

RPG

パソコンでテーブルトークRPGの雰囲気を

アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ

●発売・制作元　ビング
●発売日　発売中
●定　価　¥12800／FD×5枚
◆他機種　FM TOWNS、MARTY（CD-ROM'95年1月予定）



パソコンRPGの基礎をなしたAD&Dの世界観をもとに作られた、3Dリアルタイム RPGのシリーズ完結作。AD&Dをプレイした経験のある人は、ゲームの世界にすんなり入っていけるに違いない。

パーティは、前作で邪悪な者どもを打ち倒したが、平和は長くは続かないもの。「世界の英雄たちよ、こんにちは」突然の来訪者のそんな言葉から、新たな冒険がスタートする。死霊が支配する古代都市から秘宝を奪い、町を再興するというのがプレイヤーに与えられた使命だ。

ゲームシステムは、前作同様の3Dリアルタイム RPGで、前作のキャラクターを転送してプレイすることも可能だ。

また、キャラクターメイキングは性別・種族・クラスなどを決めていくAD&Dスタイルで、魔法、戦闘ルールなどもAD&Dに準じている。AD&Dの雰囲気をパソコンゲームで味わってみてはいかがかな。

●勇者たちは、古代都市ミス・ドラナーを死霊の手から救うために旅立つ……。AD＆Dの醍醐味をパソコンで味わおう。

SLG

Jリーグ公認のサッカーシミュレーション

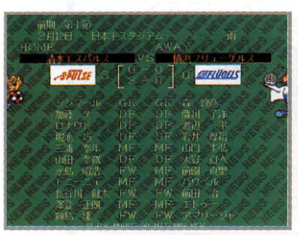
Jリーグプロフェッショナル・サッカー1994

●発売元　ビクターエンタテインメント
●制作元　プログレス
●発売日　発売中
●定　価　¥9800／FD×3枚
◆他機種　FM TOWNS（CD-ROM）

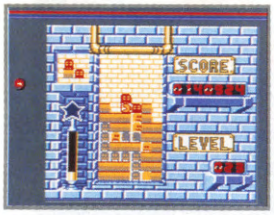
Jリーグの12チームと全選手（約500名）が実名で登場。圧倒的なデータ量に裏付けられた、Jリーグ・オフィシャルのサッカー・シミュレーション。プレイヤーは監督としてチームを率い、公式日程にそって年間44試合のリーグ戦を勝ち抜き、チャンピオンシップを目指す。

まず、全12チームの中から好きなチームの監督に就任する。選手たちは、監督の作戦、指示、フォーメーションによって忠実にプレイしてくれる。優勝を勝ち取るためには、完璧なフォーメーションの構築と、選手の能力値の向上が不可欠だ。どんなに強いエーススストライカーがいても、ろくでなしのゴールキーパーがいたのでは勝ち目はない。練習を積んでも芽が出ない選手は、交代させてしまうのが勝利のコツだ。

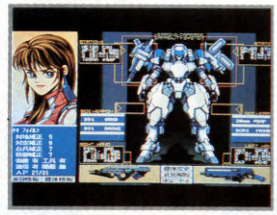
チームフラッグやマスコットが出てくるのはさすが。ゲームのルールはもちろん、Jリーグの公式のものに準じている。



●全44戦のリーグ戦モード、好きなチームを選んで戦うエキジビションモードの他、データを持ち寄っての対戦プレイも可能。



●『ジャーニーマン・プロジェクト』（左上／9800円）、『クリティカル・パス』（右／10800円）が日本語版で発売中。『キャオス』（左／9800円）は来春発売予定。



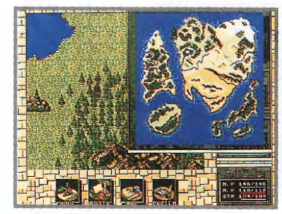
●ミッションの選択、部隊の編成、兵員の選抜などが、緻密で臨場感あふれるイベント・グラフィックで展開されている。

RPG

アドベンチャーの要素を加味したRPGの進化形

ルナティック・ドーンII

●発売・制作元　アートディンク
●発売日　発売中
●定　価　¥10800／FD×4枚
◆他機種　FM TOWNS



特定のシナリオに縛られることなく、自由きままに冒険が楽しめる斬新なゲームスタイルにより、非常に多くのファンを獲得したアートディンク初のRPG『ルナティック・ドーン』。第2弾としてリリースされた本作品は、前作のスタイルを継承しつつ、ビジュアル面が一新されるなど全面的にパワーアップ。イベントのバリエーション増加、キャラクターの多彩性など、随所に斬新なアイデアが盛り込まれているのがうれしい。

冒険の主舞台のダンジョンは、城・洞窟・森林・山中などの違いが表されており、内部に置かれた宝箱や祭壇なども細かく描写されていて雰囲気がいい。

戦闘シーンでは、モンスターの思考ルーチンが強化され、フィールドは3・5倍に拡大。さらに地形効果が追加されたため、いっそう高い戦術性が要求されるようになった。やりがいのあるゲームだ。

●イベントはヒロイックなものからダーティなものまでさまざま。移動は、場所をクリックするだけで自動的に行われる。

SLG

新メンバーを加え、新たな戦いが始まる

パワードール2

●発売・制作元　工画堂スタジオ
●発売日　12月16日
●定　価　¥11800／FD×5枚

破壊工作、要人救出など、さまざまなシナリオ・シミュレーションが楽しめる『パワードール』シリーズの続編。

西暦2445年。地球の人口増加が極限に達し、絶望的な状況の中、人類に希望がもたらされた。植民可能な惑星オムニが発見されたのである。政府は200年間に50億人の移民を計画。先発隊の使命は重く、20年間の努力の結果、惑星開発は軌道に乗った。DOLLSという女性20名からなる特殊部隊に、新たなる使命が下されるときが来た。6名の女性新入隊員を加えた、26名の新生DOLLS。この中から17名を選んで、戦闘部隊を結成する。プレイヤーは、彼女たちを操作して数々の作戦指令を遂行させていくのだ。

ヘビーなシナリオと緻密な設定が受け継がれた続編は、数々の改良がなされており、前作のキャラクターを転送してプレイすることも可能だ。

●敵拠点の破壊工作、後方撹乱、要人救出、戦線補強などで構成されるキャンペーンタイプ・シナリオが採用されている。

AVG

インタラクティブ・アドベンチャーの名作を

トータル・ディストーション　日本語版

●発売元　NECホームエレクトロニクス
●制作元　米国POP ROCKET社
●発売日　来春発売予定
●定　価　未定／CD-ROM
◆他機種　Macintosh

キャッチフレーズは、ミュージックビデオ・アドベンチャーゲーム。プレイヤーは祖父から受け継いだ遺産のすべてを投げうって異次元空間へ乗り込み、まったく新しいミュージック・ビデオの制作に乗りだすことになる。シュールでポップなミュージック・ビデオを作って億万長者を目指そう。フロッピーやパソコン通信を使って、他のプレイヤーとデータを交換することも可能だ。全編、ハイ・エナジーなロック・ミュージックがあふれ、ユニークな3Dグラフィックスやアニメーションが展開されるのは、さすが大容量を誇るCD-ROMならでは。このゲームのためにドライブを買ってもいいと言ったら言い過ぎだろうか。

なお、この作品以外にも、名作ゲームとして高く評価されている『スペースシップ・ワーロック日本語版』（6800円）などのインタラクティブ・タイトルが同社から発売されている。

●インタラクティブ・ムービーというジャンルを確立した名作『スペースシップ・ワーロック』も日本語版のCD-ROMで登場。

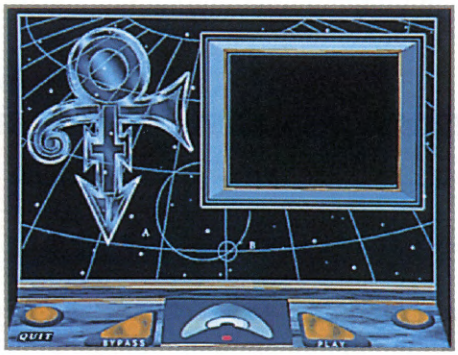
※1994年11月15日現在の内容です。
※CD-ROMの表記のないタイトルはフロッピー・ゲームです。

●PC-98シリーズ　新作ソフトリスト

タイトル	発売元・制作元	定価	発売日	概要
ロードス島戦記II 〜五色の魔竜	NECホームエレクトロニクス ハミングバードソフト	¥9800	発売中	CD-ROM。呪われた島、ロードスでプレイするRPG。
ドラゴンハーフ	NECホームエレクトロニクス マイクロキャビン	¥9800	発売中	CD-ROM。コミック『ドラゴンハーフ』のギャグRPG。
Lenny's MusicToons	NECホームエレクトロニクス Music Pen	¥8000	発売中	CD-ROM。愉快なペンギンのキャラクター、レニーと遊ぼう。
サム・ルパート殺人事件	NECホームエレクトロニクス CREATIVE MULTIMEDIA	¥7800	発売中	CD-ROM。バーチャルリアリティ感覚の推理ゲーム。字幕つき。
HELLCAB	NECホームエレクトロニクス NECクリエイティブ	¥12800	発売中	CD-ROM。舞台はN.Y.。乗ったタクシーの運ちゃんは地獄の使者か?
キネマ旬報シネマデータベース アメリカ編	NECホームエレクトロニクス	¥15000	発売中	CD-ROM。アメリカンシネマ10000本の情報を収録。
パラケルススの魔剣	ハミングバードソフト	¥9800	発売中	前作『ラプラスの魔』に続く、ゴーストハンターシリーズ第2弾。
Kremlin Twilight 〜黄昏のクレムリン〜	Witty Wolf	¥12222	12月9日	密書の一部を手に入れたプレイヤーが、その残りを探し歩く。
ロードオブパンツァーズ	システムソフト	¥10800	12月中旬	戦車SLG『ロード・オブ・ウォーズ』の続編。指揮官やシナリオが一新。
神王伝説クリスタニア	システムソフト	未定	1995年3月	9821にも対応。壮大なスケールで進行中の大河RPG。伝説の謎がついにベールを脱ぐ。
シャドウキャスター	EAビクター ORIGIN Systems	¥12800	発売中	9821専用。CD-ROM。3DのACTゲーム。変身能力を持つ主人公が邪悪の化身に挑戦。
ダービースタリオン エキスパート	アスキー	¥12800	発売中	競馬の魅力をとことん再現! 最強の馬を育てよう。
紺碧の艦隊	マイクロキャビン	¥11800	12月8日	同名大人気小説のゲーム版。 世界の頂点を目指すウォーゲーム。
天地無用!　魎皇鬼	パイオニアLDC/バンプレスト AIC	¥12800	発売中	オリジナルビデオアニメをゲーム化。 ギャグが随所にあり、楽しい。
ラグナレック	グローディア	¥12800	発売中	北欧の神話を題材にしたシミュレーションRPG。世界統一を目指す。
メルクリウスプリティ 妖精伝説	NECアベニュー LONGSHOT/HEADROOM	¥12800	未定	妖精を育てるというファンタジックなシミュレーションゲーム。
フォーサイト・ドリィ	ライトスタッフ	¥12800	発売中	RPGに育成シミュレーションの要素がプラス。パラメーターが増減する。
昇龍三国志	イマジニア 龍(RON)	¥9800	発売中	9821にも対応。ユニークな三国志の参入だ。 隠しパラメーターがあったりする。
ウルフェンシュタイン 3D	イマジニア ID Software, Inc.	¥9800	発売中	捕虜にされた兵隊が脱獄。逃亡を続けて迷路を抜けるACTゲーム。
TFX	イマジニア	¥9800	未定	本格的な、空戦フライトシミュレーションゲーム。ゲームモードは6種類。
サモニング 〜明日への召喚〜	ビング	¥12800	発売中	9821専用。ジャンルはファンタジーRPG。 リアルタイムでゲームは進行する。
信長の野望・天翔記	光栄	¥15200	12月9日	激動の戦国時代で日本全国の統一をめざす、歴史シミュレーションゲーム。
ライムスター	スタークラフト	¥9800	発売中	ボードゲームとカードゲームの融合。 新感覚の陣取り合戦ゲームだ。
ブルリラ	ビング	¥9800	発売中	9821にも対応のカルトなアクションゲーム。 キャラがキュート。
Orgol	データウエスト	¥12800	12月20日	9821にも対応。CD-ROMもある。DAPS機能を使ったアニメAVGのリメイク。
シムシティ2000	イマジニア	¥9800	発売中	9821にも対応。人気作続編ではプランナー、建築家、市長の3役を演じる。

Macintosh

ゲームにもようやくPowerPCマック対応版が増えはじめ、また、インタラクティブ・タイトルも、続々と発売されている。その一方で、テレビを見られるディスプレイ一体型のマシンが廉価で発売されるなど、マックは、ビギナーからプロフェッショナルまで、幅広く使えるマシンとして認知されつつあるようだ。



●11のファンタジック・ルームを訪ね歩くという、アドベンチャー仕立て。いかにもプリンスならではのグラフィックスが印象的。

ETC

世界的ロックスターがマルチメディア・デビュー

♌ Interactive

●発売元　スタンソフト　●制作元　米国グラフィックス・ゾーン
●発売日　発売中　●定　価　¥6500　CD-ROM
◆他機種　MPC-2にも対応

マルチメディアの時代だからか、最近、ミュージシャンが続々とインタラクティブ・タイトルに進出してきた。先陣をきったのはピーター・ガブリエルの『エクスプローラーI』だったであろうか。それに、デヴィッド・ボウイの『JUMP』が続き、異色作としてレジデンツの『フリーク・シヨウ』も注目を集めた。次は誰かと思いきや、何と「♌」であった。

♌は、あのロックスター、プリンスの現在の正式名称。世界的なロックスターのプリンスが、マルチメディア・インタラクティブの世界に♌として華々しくデビューを遂げたのである。

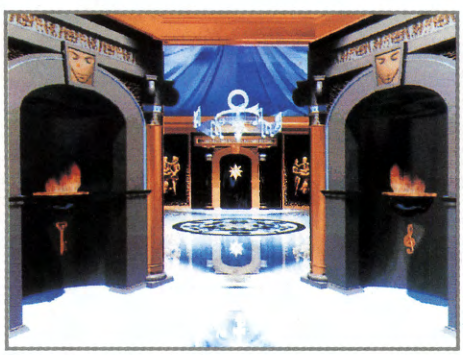
♂マークと♀マークを合体させたようなこの新しい名前は、両性具有をイメージさせる彼のキャラクターをそのまま記号化したものといえるだろう。

プレイヤーは、11の部屋がある、謎の館を探索し、CDライブラリーにアクセスしていく。パズルを解いたり、アイテムを見つけたりすると、インタビューの他、新作を含む彼の全52曲のサウンドやテキストによる、デビューからの詳細なプリンス物語が楽しめるという仕組み。

このCDライブラリーには、これまでのヒット作だけでなく、このタイトル用にプロデュースされた新作と、ダイナミックなパフォーマンスビデオが収録されている。このCDライブラリーを駆動させるには、3D技術を駆使した迷路でつながる、前述の11のファンタジック・ルーム（ケバイ色彩の御殿）に隠された、謎のオブジェクトを探り当てなければならない。ゲームの進行には関係のない仕掛けがあったりして、なかなか複雑だ。調度品の趣味や、少しエロティックなグラフィックは、いかにもプリンスという趣きで、思わずにやりとしてしまう。

この作品には、マニアックな魅力満載の、芸術性の高いオーディオ&ビジュアル、そして、3Dアニメの技術がセンシティブな演出で盛り込まれている。言い換えてみるならば、この作品はプリンスの歴史と♌の現在が凝縮されたものなのかも知れない。

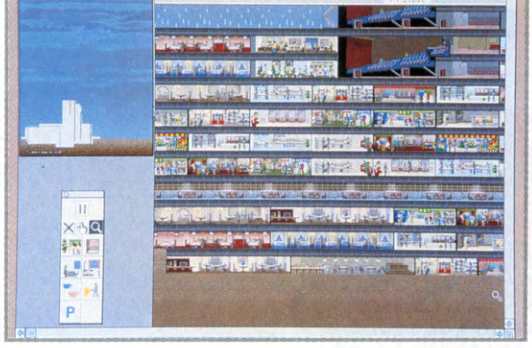
また、このCD-ROMはマッキントッシュとMPC-2の両対応版。これからのCD-ROM、特にワールドワイドなインタラクティブタイトルでは、こうしたスタイルが増えてくると思われる。さて、次なるマルチメディア・デビューはいったい誰なんだろう。



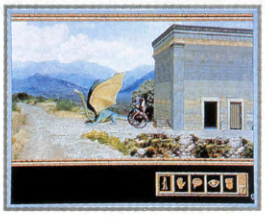
●ミュージシャンのインタラクティブ作品に共通しているのは、自作のサイクロペディア化。プリンスのこの作品も例外ではない。

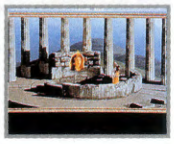
Macintosh LC630

■CPU／68LC040（クロック33MHz）■メインメモリ／8Mバイト　■記憶装置／250MバイトHDD、3.5インチFDD×1、CD-ROM　■258,000円　■アップルコンピュータ　●TVチューナー専用スロット装備、ディスプレイ別売



●許容創造フロアの最上階は90階。もう、雲の上だ。





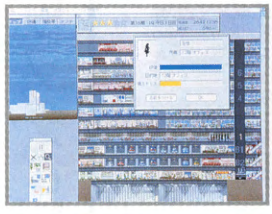
●最近のゲームのトレンドは、声優による音声吹き替え。この作品でも、早見優らによる吹き替えが行われている。

SLC

ビルを育てる、新感覚の次世代シミュレーション

Tower

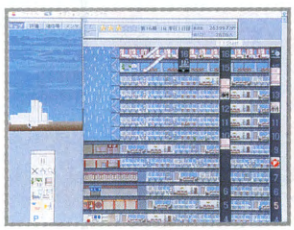
●発売・制作元　オープンブック
●発売日　発売中
●定　価　¥9800／FD×2枚
◆他機種　Windows版あり



ビルのオーナーとなり、パソコン画面の中に複合ビル空間を構築。オフィスやレストランなどのテナントを誘致し、効率よくビルを管理・運営していくという、ユニークなシミュレーション・ゲーム。

住人が300人以上になり、グレードがアップしてくると、ミシュランのレストランのように星の数で評価されることになる。ただし、ビルの住人に不満を与え続けると、収束できない事態になってしまうので要注意。五つ星までグレードアップし、最後の試練をクリアすると、最高のグレードである「Tower」の称号が与えられ、いちおうのエンディングを迎える。

人の動きがアニメーションやサウンドエフェクトで再現され、ビルに本当の住人たちが住んでいるような不思議な感覚を味わうことができる。スケールは大きく、経営は緻密に。それがこのゲームを楽しむコツなのかも知れない。



●プレイの中心となるのは、エレベーターの群管理ロジック。このゲームでは、エレベーターは人や物を移動させる動脈なのだ。

ETC

あの『マンホール』がパワーアップして再登場

The Manhole MASTERPIECE EDITION

●発売元　バンダイビジュアル
●制作元　Cyan, Inc.
●発売日　発売中
●定　価　¥12800／CD-ROM
◆他機種　Windows版あり

1988年。アメリカ・ワシントン州に住むパソコンの天才・ミラー兄弟がハイパーカードを手に入れたとき、伝説は始まった。2人はその類まれなインスピレーションで、ある1本のモノクロ作品を作り上げたのだった。画面のあちこちをマウスでクリックすることで、不思議な世界を気ままに冒険できるインタラクティブ・エンターテインメント。その原点ともいえる『マンホール』が、パワーアップして帰ってきた。

リニューアル版は、オールカラーのビジュアルと、3Dモデリングによる美しい映像が楽しめ、音声とテキストは、ともに日本語／英語の2カ国語切り替えが可能。キャラクターのセリフは、すべてふきだしに表示され、音声で発音される。20曲のBGMは、オーディオCDプレーヤーで聴くことができ、日本語版には英語版にはないお楽しみの仕掛けもあるという。前作をプレイした人も、ぜひもう一度チャレンジすべし。

●子どもも大人も、わけへだてなく楽しめるのが『マンホール』の魅力。もちろん、リニューアル版でも、その基本は変わっていない。

AVG

ギリシャ神話を題材にしたアドベンチャーゲーム

神々の怒り WRATH OF THE GODS日本語版

●発売元　ナムコ
●制作元　ナムコ／ギャガ・コミュニケーションズ
●発売日　12月9日
●定　価　¥9800／CD-ROM
◆他機種　Windows版1月発売予定

オリンポスの神が地上を治め、海を支配するよき時代が続いた。しかし、また再び、人間たちによる醜い争いが起き、世界はすさみ始める……。一見するとシリアスなゲームなのだが、その実、かなりユーモラスな展開が楽しめる、アメリカ製アドベンチャーゲーム『WRATH OF THE GODS』の日本語版である。

ギリシャ神話の世界を旅し、両親を探しだすというストーリーで、インタラクティブなパズルが豊富に用意されており、難問をクリアすると得点を獲得（最高点は500点）。オラクルというナゾの人物からヒントを受けるとスコアが下がるなど、ギリシャ神話の世界もけっこうシビアだ。

日本語版の吹き替えキャストは、豪華なナレーター陣により、60種類を超えるキャラクターを熱演している。吹き替え初チャレンジの早見優が、オラクルと王女アリアドネを担当している。

●プレイヤーは100を超える冒険シーンを探索。ギリシャ神話にまつわるさまざまな情報を調べることもできる。

ETC

子どももおとなも楽しめるマルチメディア絵本

かちかちやま／きつねとかわうそ

●発売・制作元　ハイテクノロジー・コミュニケーション
●発売日　発売中
●定　価　¥12800　／CD-ROM

『龍の子太郎』などで知られる童話作家の松谷みよ子が、地方の語り手から採集して創作（再話）した作品が、読んで、見て、聴いて、そして対話できるマルチメディア絵本になった。

収録されているのは、「かちかちやま」と「きつねとかわうそ」の2つのお話。

画面に表示される文字は、日本語と英語の2カ国語。ナレーションは日本語、英語、そして山形弁に切り替えられる。画面には随所に仕掛けが隠されており、クリックして楽しんだり、おまけのゲームで遊ぶこともできる。

英語で「かちかちやま」を見るというのはちとシュールだが、逆に新鮮な体験であったりもする。ほとんどの操作は、マウスで行なえるので、もちろん子どもだって大丈夫。原作の朗読（標準語）と山形弁の語りを比べてみたりするのもおもしろい。第2集以降も順次発売予定。

RPG

国産RPGの人気作に、いよいよ続編が登場

サムライメック　Ⅱ・天

●発売・制作元　ヒューリンクス
●発売日　発売中
●定　価　¥12800　／CD-ROM

マック初の国産RPG『サムライメック』に続編が登場。ファン待望のカラー化で、画面には鮮やかな色彩の映像が展開される。

26世紀、舞台は空中に浮かぶ未来都市「大江戸」。主人公は立派なサムライになるべく「深川塾」で勤勉に学ぶ若者だ。冒険の旅、文字通り武者修業にでかける主人公は、賞金稼ぎをするが、次第に巨大な陰謀に巻き込まれていく……。

続編での変更点はいろいろある。メックシステムがリニューアル採用され、武器や防具はパーツを組み立てて作る方式。刀や鎧をそのまま入手することはできなくなってしまったが、インストール後にパスワードを入力する面倒がなくなるなど、操作性は向上している。

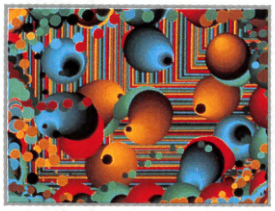
何といっても戦闘の基本は刀による斬り合い、すなわちチャンバラだ。海外ウケをねらったジャパネスクが感じられないでもないが、レッツトライしてほしい。

ETC

デスクトップでトリップしちゃお！

XAXA MACHINE

●発売・制作元　アスク
●発売日　発売中
●定　価　¥7800　／CD-ROM
◆他機種　Windows



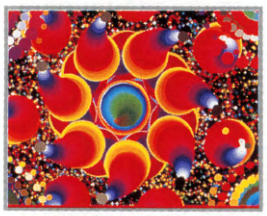
デスクトップドラッグ・ウィズ・サイコシンセサイザーと銘打たれた、この『XAXA MACHINE』。四次元立体音場による脳への刺激を自分の手でビジュアル化し、モニター上にフィードバック。自分の好きな音楽に合わせて、動くビジュアルを作成できるというものだ。

くわしく説明すると、こうだ。

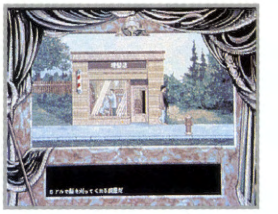
まず、付属のヘッドホンによる聴覚からの刺激を、ユーザーの手で、すなわちマウス操作で具現化する。モニター上には、視覚に訴えるビジュアルが現われ、それらの相互作用でトリップしてしまうというもの。プレイする人によっては、なんともキケンなソフトだ!?

サウンドは、テクノ、レゲエ、ニューエイジ、レイヴなど、クオリティの高いオリジナル音楽が12曲収録されており、全曲オーディオCDと同じクオリティで聴けるCD-DA方式が採用されている。

●さらに深いトリップに誘う、ナカザワヒデキによる特製のバカトリップモード付き。特製ヘッドホンが付属（初回限定1000枚）。



●平衡感覚を壊滅させるパワーを秘めた4次元サウンドは、麻薬にも似た危険な中毒性の気配を感じさせる。



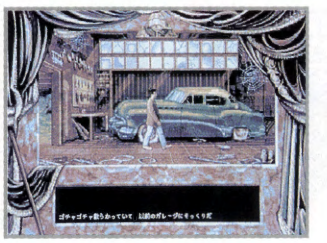
●ギーガー・アートのファンによるプロジェクトチームの情熱が生んだ作品。ギーガー好きにはたまらない作品といえる。

AVG

恐怖がじわりと忍びよる…

DARKSEED 日本語版

●発売元 ナムコ
●制作元 ギャガ・コミュニケーションズ
●発売日 発売中 ●定価 ¥9800 /CD-ROM
◆他機種 Windows（95年1月31日予定）



映画『エイリアン』のキャラクターデザインにより、アカデミー賞を受けたH・R・ギーガーがデザインを手掛けた、恐怖のアドベンチャーゲーム。スイス・チューリッヒ生まれのこの天才の絵画作品は、世界中のギャラリーや美術館に展示され、国際美術の舞台で高い評価を得ている。

主人公のマイク・ドーソンは、広告のプロデューサーであったが、現在は現役を退いた身である。彼は、カリフォルニア州の田舎町ウッドランドヒル郊外の住居を格安で購入し、そこで執筆活動を兼ねた1週間の休暇を満喫しようとしていた。しかし、住み始めてみると悪夢と正体不明の激しい頭痛に襲われてしまう。

登場する町は異様に静かで、木々に囲まれた家には不気味な空気が漂う。この家には何かがある。悪魔か、それとも死霊か。じつは、彼の知らない闇の世界（ダークワールド）で恐ろしい計画が進んでいたのだった。毎晩うなされる悪夢と断続的な頭痛から逃れるためには、得体の知れぬ原因を解明しなければならない。しかも、3日間という限られた時間の中で……。

ゲームの序盤は、暗中模索の状態がしばらく続く。部屋の中をうろついてもなかなかヒントが見つからず、途方に暮れてしまう。ゲームを進行させるためのアイテムは、ひとつひとつ、正しい順序でクリックしていくことが求められているのだ。

ゲームの進行上の注意点を挙げておこう。まず、遊び疲れてコンピュータから離れるときは、ポーズすることを忘れないように。このゲームでは、時間の経過が重要なポイントなのだ。

次に、カーソルの動きに絶えず注意しておくこと。カーソルの形の変化が、情報発見の重要な手掛かりになっているからだ。

タイムアウトになるか、ドーソンの体内から生物が飛び出してしまったらゲームオーバーだ。諦めることなかれ！

●Macintosh 新作ソフトリスト

※1994年11月15日現在の内容です。

タイトル	発売元・制作元	定価	発売日	概要
TOTAL DISTORTION	ハットネット POP ROCKET	¥9800	未定	CD-ROM。次元の壁を超えて、ハイパーアーティストを目指すRPG。
クレッセント殺人事件	みずき	¥9800	発売中	CD-ROM。3部作で展開する、マルチストーリーのサスペンスゲーム。
あの素晴らしい弁当を二度三度	イタチョコシステム	¥3884	発売中	ほのぼのとしたお弁当屋さんのシミュレーションゲーム。
我流競馬	スコープ	¥12800	発売中	競馬シミュレーションゲームもかなり出そろってきたが、これもなかなか。
スペースシップワーロック 日本語版	バンダイビジュアル（販売元）	¥7800	発売中	CD-ROM。インタラクティブムービーの先駆。まるでSF映画みたいだ。
カンタンな人生の法則	アテイン フジヤマ企画	¥7000	発売中	CD-ROM。あの蛭子さんが人生哲学を語るソフト。イラストもあり。
Flying Nightmares	HAテレコム Domark Software	¥11800	発売中	CD-ROMもある。フライトシミュレーションの古典的存在。
日比野克彦 INTERACTIVE EXHIBITION	デジタローグ	¥8800	12月下旬	CD-ROM。日比野氏の2000点を超える平面&立体作品を収録したデータベース。
TWISTY NIGHT #1 合わせ月の夜	バンダイビジュアル	¥4660	発売中	CD-ROM。美しい絵と音楽でつづる、不思議な物語。
WACKY RACES	フューチャー・パイレーツ	¥8800	発売中	CD-ROM。なつかしの『チキチキマシン猛レース』のインタラクティブゲーム。
スペクターVR	塚本吉彦事務所 ベロシティ	¥8800	発売中	CD-ROMは9800円。98、DOS/Vにも対応。リアルタイムAI採用のSTG。
チャイナクライシス	プロフォースシステム	¥12800	発売中	CD-ROM。東シナ海上で繰り広げるウォーゲーム。
シムシティ2000	イマジニア	¥9800	発売中	人気作続編ではプランナー、建築家、市長の3役を演じる。

DOS/V

IBM COMPAQ Panasonic etc.

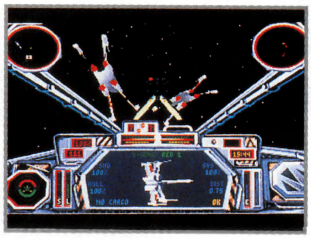
DOS/Vマシンは、多彩なCPU、優れた拡張性を武器に、98の牙城を脅かすところにまで成長してきている。ゲームも海外作品をはじめ人気作が目白押し。一方、Windows対応のCD-ROM作品も続々と登場してきており、ともにこれからの動向が見逃せない、パソコン界の風雲児といえそうだ。

STG

ルーカスアーツの超ド級シューティング、再び！

タイファイター

●発売元　マイクロマウス
●制作元　LucasArts Entertainment Company
●発売日　発売中　●定　価　¥9800／FD×5枚



昨年、大ヒットしたシューティングゲーム「X-WING」の続編にあたる、ルーカスアーツの最新DOS/Vゲーム。タイトル名から、タイのボクサーによる拳闘シーンを連想する人がいるかも知れないが、そうじゃない。ダースベイダーが登場する、あの「スター・ウォーズ」の現代版だ。

前作同様、ローレンス・ホランド&エドワード・キルハム氏らの開発によるもので、3Dポリゴン、およびビットマップ技術が導入され、さらに、新開発の陰影技術により、機体のリアリティーは最大限に高められている。

ストーリーは、同盟軍が帝国軍に発見された惑星ホス基地から撤退する以後の物語。映画「帝国の逆襲」のストーリーに、さらに帝国軍側から見たストーリー進行が加えられ、スリリングでスピーディなバトルが繰り広げられることになる。

プレイヤーは、皇帝パルパタインに忠誠を誓い、最初はダースベイダーとスローン副提督のもとで任務を遂行する。つまり今回は、正義のヒーローではなく、悪の側に立つということになる。戦闘の難易度は、イージー・ミディアム・ハードの3種の中から選ぶことができるので、最初から飛ばすことなく、自分のレベルに合った戦いをするようにしたい。

まずは、タイファイター、タイボンバー、タインターセプター、アサルトガンボートの4機に搭乗し、戦略ミッションをこなしていく。ミッションが進むにつれて、ダースベイダー自身の開発による、より強力な戦闘機も登場してくる。

基本的な操作法やゲームの進め方など、システム面は同様だが、ターゲットシステムに新技術が導入され、捕捉した船舶をリアルタイムで表示できるようになっている。また、カットシーン、オープニング場面が頻繁に登場し、ストーリーやミッションがさらにドラマチックに盛り上がっていく。

また、ルーカスアーツ独自のiMUSEシステムにより、ハリウッド映画のようなダイナミックなサウンドトラックが広がるのもこのゲームならではの醍醐味だ。

ディテールの描写精度は、さすがルーカスアーツ。正義の味方はもう飽きた。たまには悪役に徹してみたいという人はぜひプレイしてみて欲しい。

写真やイラストをふんだんに使用した、全90ページにおよぶ完訳豪華日本語解説書が付属されている。

●戦闘機内部に、本部の情報にアクセスできるコンピュータシステムを搭載。任務中に各ミッションの攻略方法を確認できる。

IBM PS/V Vision WMB

■CPU/486SLC2（クロック50MHz）■メインメモリ／8Mバイト　■記憶装置／170MバイトHDD、3.5インチFDD×1基、CD-ROM　■368,000円　■日本IBM　●サウンドボード「SoundBlaster」内蔵

●バーチャル投稿ゲームの「探検VOWの街」も、ハマる。

●中国語圏で作られただけに、画面の雰囲気や背景の色使いは、やっぱりそれふう。DOS/V大国(?)台湾ならではの作品だ。

ETC 街のヘンなものをCD-ROMに凝縮

スーパーVOWゲーム

●発売元　宝島社
●制作元　キャプテンミュージック
●発売日　発売中　●定価　¥2200/CD-ROM
◆他機種　Macintosh(ハイブリッド対応)

街のヘンなモノ図鑑として知られる宝島社のベストセラー『VOW』シリーズを題材にした、エンターテインメントソフト。CD-ROMならではの、データベース性、ゲーム性、インタラクティブ性の3要素によって原作をリニューアルしたもので、過去のVOWシリーズから選りすぐった「VOWカード」、ヴァーチャル投稿ゲームと銘打たれた「探検VOWの街」、そして「野球拳」の3部構成になっている。

雑誌の一コーナーにしか過ぎなかったものが単行本となり、さらにはこんなデジタル作品に成り上がってしまうスゴさには、すさまじいものを感じてしまう。

「宝島」の人気者、薮下英樹が自作自演するセクシー(?)な「野球拳」は……笑える。Mac&Windows対応のハイブリッド版。また、このゲームにはムックが付属しており、上手なVOWり方の解説やデジタル投稿の募集などをしている。

AVG 全米で大ヒットした名作アドベンチャー

RETURN TO ZORK 日本語版

●発売・制作元　データウエスト
●発売日　発売中
●定　価　¥12800/CD-ROM&FD
◆他機種　PC-9821、FM TOWNS、Macintosh

地下に眠る広大な帝国を探索する、インタラクティブ・アドベンチャーゲーム。美しいグラフィックスとハリウッドの映画俳優を多数起用した実写動画、オーディオCDクオリティーのBGMをふんだんに用い、初心者から上級者まで幅広く楽しめる作品に仕上がっている。プレイヤーが広大なフィールドを自由に探索する様子は、フルスクリーンサイズのアニメーションで表示され、リアルな臨場感が味わえる。

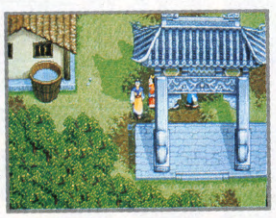
このゲームでは、冒険の途中で出会うキャラクターは、すべて動画で描写され、肉声で語りかけてくる。

また、冒険のスタート時には、目的がはっきりと示されていないので、はじめのうちは何をしたらいいかさえわからず、右往左往してしまう。しかし、プレイヤーが意味のある行動をする度にスコアが加算されていき、冒険を続けていけば、いつかストーリーの全貌が見えてくるのだ。

ACT 台湾オリジナルのRPGが日本に上陸!

軒轅劍KEN-EN-KEN

●発売元　伊勢丹データセンター
●制作元　SOFTSTAR(大宇資訊有限公司)
●発売日　12月9日　●定価　¥9800/CD-ROM



発売1ヵ月後に、台湾国内パソコンゲームソフト人気トップ10で、2位に大差をつけ、ダントツの1位を獲得した強者。これは、中国神話の世界を描いた、台湾オリジナルソフトなのだ。

舞台は、西遊記よりはるか昔の神話時代の中国。17年前、人類と妖魔の戦いが決着し平和なはずの世界に、再び悪の影が忍び寄る。プレイヤーは、妖魔の手から人々の平和な生活を守り、天地黎明の時代から続く人類と妖魔との戦いに終止符を打つために立ち上がった。そして、神の力を宿した神剣・軒轅劍を求めて、魑魅魍魎が暗躍跋扈する原野を旅していくのだ。

日本人にとっては古事記を連想させる、比較的なじみやすいストーリー。つくりはごくふつうのRPGだが、完成度はかなり高い。

あなたは、究極の剣・軒轅劍を探し出し、人類の宿敵を倒すことができるか。

●DOS/V & Windows　新作ソフトリスト

※CD-ROM表記のないタイトルはフロッピーゲームです。

タイトル	発売元・制作元	定価	発売日	概要
シムシティ2000	イマジニア	¥9800	発売中	人気作続編はプランナー、建築家、市長の3役を演じる。
B-17空の要塞	ハイテックラボジャパン	¥4800	発売中	Windows。CD-ROM。映画「メンフィス・ベル」のもとになった幻のフィルムを復活。
Yellow Brick Road Ⅱ	日本IBM シナジー幾何学	¥9800	発売中	Windows。CD-ROM2枚組。3D空間を移動し、イベントをクリアする謎解きACT。
チャイナクライシス	プロフォースシステム	¥12800	発売中	Windows。CD-ROM。東シナ海上で繰り広げるウォーゲーム。
クレッセント殺人事件	みずき	¥9800	12月中旬	Windows。CD-ROM。3部作で展開するマルチストーリーのサスペンスゲーム。
ウルフェンシュタイン3D	イマジニア ID Software, INC.	¥9800	発売中	DOS/V。捕虜にされた兵隊が逃亡を続けて迷路を抜けるACT。

●X68000 FMタウンズ

FM TOWNS X68000

Windows対応マシンの一翼を担い、マルチメディアの先陣をきるFM TOWNS。ゲーム、教育ものを中心に、MARTYに対応したソフトも多く、これからも目を離せない。また、アーケード用マシンなみのスペックを持つことから、X68000には移植作が充実。アクションゲームならおまかせだ。

※X68030(上) ■CPU/MC68EC030(クロック25MHz) ■メインメモリ/4Mバイト ■記憶装置/80MバイトHDD、5インチFDD×2基 ■488000円 ■シャープ ※MARTY(右) ■CPU/32ビット ■メインメモリ/2Mバイト ■記憶装置/CD-ROM ■66000円 ■富士通 ※FM TOWNSII Fresh TV(左) ■CPU/i486SX(クロック33MHz) ■メインメモリ/8Mバイト ■記憶装置260Mバイト HDD、3.5インチFDD×2基、CD-ROM ■298000円 ■富士通●テレビチューナー、ステレオスピーカー内蔵

●シューティングの快感は、撃って、撃ちまくって、敵を撃破するところにある。ストレス解消にシューティングはいかがかな。

X68000

STG

宇宙を舞台にした擬似3Dシミュレーション

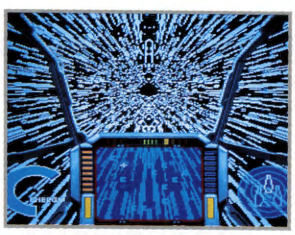
スターラスター

●発売元　電波新聞社
●制作元　マイコンソフト
●発売日　発売中
●定　価　¥5900／FD×1枚

1985年にファミコン用ソフトとして発売され、人気を博した懐かしの『スターラスター』を、X68000の機能にあわせて開発したアレンジ版。

宇宙を舞台とした擬似3Dタイプのシューティングゲームで、プレイヤーは、宇宙戦闘機のパイロット。レーダーを頼りに敵の攻撃をかわして戦闘を繰り広げ、すべての敵を撃破しなくてはならない。エネルギーが底を突いたり、自機がやられたりしたらゲームオーバーだ。エネルギーは、基地に戻ることで回復される（基地にロックオンできれば補給機が飛んできてくれる）が、プレイヤーは、星やベース基地を守る義務があるので、戦略も要求されることになる。

ジョイスティックに対応しているので操作性はよく、ワープするときには思いがけない大迫力を味わえる。また、ファミコン版がおまけで収録されているのは、オールドファンにはうれしいサービスだ。



●X68000ならではのグラフィックとサウンドで懐かしの名作が甦った。もちろん、ファミコン版を知らない人も充分に楽しめる。

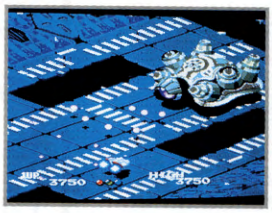
X68000

STG

クォータービュー・シューティングに酔いしれる

VIEW POINT

●発売・制作元　ネクサスインターラクト
●発売日　1995年1月20日
●定　価　¥7800／FD×2枚
◆他機種　PC-9801、PC-9821



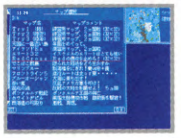
クォータービューを採用した3D画面で、アーケードゲームでは大人気だったシューティングゲーム『VIEW POINT』が、X68000版で登場した。

アーケード版のイメージを損なうことなく、その一方で、ジョイスティックに対応するなど、快適な操作性が追求されたのがこの作品の特長。

プレイヤーは、「都市」「遺跡」「森」「山岳」「溶岩」「宇宙空間」からなる全6ステージを攻略し、各ステージのボスキャラを倒すとステージクリア。また、2プレイヤーでの協力攻撃や、ゲーム途中からの飛び入り参加も可能で、多人数プレイを楽しむこともできる。

バイオメカニカルな敵キャラクターの滑らかな動きや構成の完成度の高さにより、ゲームフリークスに圧倒的な支持を受けた名作は、X68000仕様になっても、興奮、間違いなしだ。

●アーケード版では不可能だった、難易度の変更も可能。シューティングが苦手な人でも、存分に楽しめる。



今や〝古典〟ともいえる「現代大戦略」をTOWNSでプレイする。

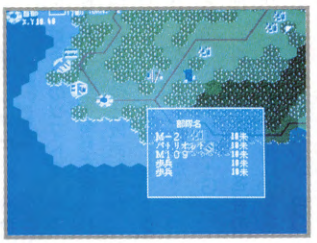
TOWNSだと、大戦略もリズミカル!

SLG

FM TOWNS

現代大戦略EXスペシャル

●発売・制作元　ビング
●発売日　発売中　●定　価　¥12800／CD-ROM
◆他機種　PC-9801

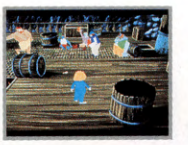


『現代大戦略EX』がリニューアルされてFM TOWNSに登場した。

大戦略シリーズとしては初めてクォータービューを採用し、200機以上の登場ユニットすべてがフルアニメーションで展開されるなど「スペシャル」ではいくつもの改良が施されている。

また、従来のマップクリアモードの他、シナリオを楽しみながらマップ攻略にいそしむことができる、キャンペーンモードも搭載。マップも大幅に追加(全部で47種類)され、エディタ機能も付く。

BGMは、オリジナル13曲をフルアレンジしてあり、新曲4曲を追加した全17曲をジャズ調に変更して収録。キャタピラのきしむ音、戦闘機が飛び交う飛行音など全24種類の臨場感あふれるPCMサウンドが、ゲームを盛り上げてくれる。



●パラメータ調整などの新機能を追加。また、TOWNSと98のCD-ROM版は声優を起用した、同社初の日本語吹き替え作品。

ゾンビと戦う、恐怖のバーチャル体験

AVG

FM TOWNS

アローン・イン・ザ・ダーク2

●発売・制作元　アロー・マイクロテックス
●発売日　発売中　●定　価　¥12800／CD-ROM
◆他機種　DOS/V、PC-9801、PC-9821

主人公エドワード・カーンビーの友人である探偵が、誘拐・監禁された少女グレースの救出に向かうが、そのまま消息を断ってしまった。彼は友人の生死を確かめるため、そして少女を救い出すべくギャング団のアジトへ乗り込むが……。

3Dポリゴンキャラクターによるアクション・アドベンチャーの『アローン・イン・ザ・ダーク』に続編がTOWNSに登場。

360度の視界をフルに堪能できる、映画のようなカメラアングルや、臨場感あふれるサウンド効果が、恐怖感を盛り上げてくれる。色彩や効果音などのリアルさは、前作同様。不気味でリアルなモンスターとともに、今回も恐怖のバーチャル体験が楽しめる。シナリオの完成度は高く、全編に漂う独特な世界観と難易度の高いアクションは、他に類を見ないものだ。

※1994年11月15日現在の内容です。

●FM TOWNS　新作ソフトリスト

タイトル	発売元・制作元	定価	発売日	概要
MEGAMORPH	富士通 PSYGNOSIS LIMITED.	¥9800	発売中	MARTYにも対応。興奮が炸裂してしまうフラクタルゲーム第3弾。驚異の映像。
ブランディア・プラス	ビング	¥10800	発売中	MARTYにも対応。CD-ROM。アーケードからTOWNSに移植。
Orgol	データウエスト	¥12800	12月20日	CD-ROMもある。DAPS機能を使ったアニメAVGのリメイク。
プリルラ	ビング	¥9800	発売中	キャラクターがキュートでカルトなアクションゲーム。
スーパーストリートファイターII	カプコン	¥9800	発売中	4人の新たなる挑戦者を加え、空前のバトルが展開される。
アメリカ横断ウルトラクイズ	富士通パソコンシステムズ	¥7700	発売中	MARTYにも対応。トメさんのニューヨークへ行きたいか！　をCD-ROMで楽しむ。

●X68000　新作ソフトリスト

タイトル	発売元・制作元	定価	発売日	概要
スーパーストリートファイターII	カプコン	¥9800	発売中	4人の新たなる挑戦者を加え、空前のバトルが展開される。
上海　万里の長城	EAピクター	¥8800	発売中	TOWNS、98にも対応。定番のパズルゲーム。TOWNSの発売は来春予定。

パソコン・エンターテインメントのトレンドはこれだ!

●NECホームエレクトロニクスから7800円で発売。

ゲームCDの革命児『GA・ME・GA』

アメリカでは、数多くのソフトを1枚のCD-ROMに入れ、「暗証番号を購入してソフトを使用する」という販売方式が、すでにスタートしている。日本でも、ようやく同様のシステムがスタートした。

システムソフトの『GA・ME・GA』(3000円)は、ソフトメーカー各社の優れたゲーム作品(発売から1年以上を経た製品に限定)を一堂に集めたCD-ROM。現在のソフトウェア流通は店頭に置かれるサイクルが短かすぎて、優れた作品でも半年から1年で消えてしまう。そこで、このゲームCDの登場とあいなった。ゲームのデモや体験版を実際に試し、気に入ったら、製品版をプレイするためのパスワードを電話で取得する(料金はクレジットカード、または郵便振替で決済)。現在、販売されていないゲームタイトルや、在庫僅少の名作を、このゲームCDで再発見することも可能というわけ。

参加するソフトハウスは、10月現在で20社程度を予定している。パスワード取得料金は、製品価格の50パーセントが上限に設定されている(つまり、半額以下!!)。

テレビドラマ『家なき子』デジタル化して復活

「同情するなら金をくれ!」

そんなセンセーショナルなセリフで一大ブームを巻き起こしたドラマ『家なき子』がCD-ROMになった。内容は、「シナリオ」「ベストショット」「ダイジェスト」「スタッフノート」の4つのパートにより構成されている。「シナリオ」は、全12話の約1000ページにおよぶシナリオと登場人物の相関図などを完全収録。「ベストショット」は、耐えるすず、怒るすずなどの4項目に各6シーン、計24シーンの名場面を収録。MPEGボードの使用によりフルスクリーンでの鮮明再生も可能。「ダイジェスト」は、全12話を映像とナレーションによって14分間で分かりやすく説明。「スタッフノート」は、演出の細野氏による番組制作裏話インタビューと未公開のNG集。

こうしたテレビドラマCD-ROMの先駆けとなったのは、近親相姦などのショッキングなストーリー展開で話題になった『高校教師』(TBS/5800円)だ。シナリオを完全収録し、制作スタッフの生の声を入れるなど、番組のファンにはたまらない内容で、映画の予告編を収録するなど、随所にデジタル化のための工夫が見られた。

一方で往年の名作テレビドラマシリーズ『探偵物語』(東映ビデオ/9800円)もさまざまな付加価値を加えてCD-ROM化されている。これからもこうした「テレビドラマ→デジタル商品化」という展開が増えてくるものと思われる。

●Windows版とDOS/V版、2種のCD-ROM作品。後乗りで番組ファンになった人には、初期ストーリーがわかることはありがたい。

人気作家の最新作が電話回線で、買える&読める!?

販売形態がじつにユニークなソフトの登場である。

物を買う場合、ふつうは、現金にせよクレジットカードにせよ対面販売が基本。自動販売機が相手の対機械販売(?)というのもあるが、これとて目の前には、商品のサンプルが並んでいたはず。そう、それが常識だったのだ、今では……。

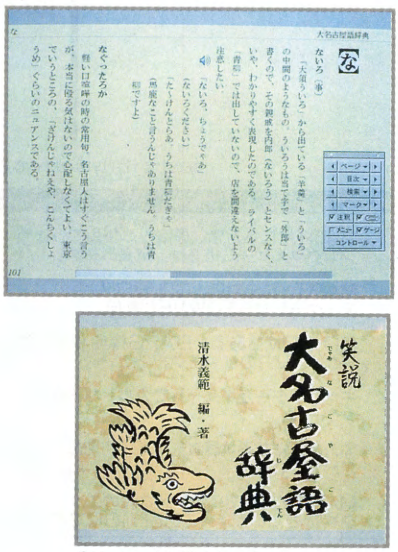
清水義範の新作『笑説 大名古屋語辞典』をご存じだろうか。あー、読んだ、読んだ、という読者諸君、キミたちはじつは遅れてきた読者なのだ。この本は、7月にすでにオンライン出版されていたのである。

オンライン出版ってなに? という人のためにちょっと解説しておこう。ひと言でいうなら、「電話回線で購入する本」ということになるだろうか。どちらかというと通信販売に似ているが、大きく違うのは、リアルタイムでその本が手に入るという点だ。

購入を希望するユーザーは、パソコン通信ネットワークの「ニフティサーブ」にある商品データを電話回線を通じて購入することになる。オンライン出版のメリットは、本を買うために本屋に行く必要がない。印刷する必要がないので、安価で、しかも、書きたてほやほやを入手できるなどがあげられる。代金は、ニフティの回線使用料とともにクレジットカードで決済する。

内容もたいへんユニークなものだ。作家の清水義範が、生まれ育った名古屋の言葉と事柄をテーマに取り上げた風変わりなもので、「名古屋」を多角的に解説した辞典であり、事典である。名古屋人によるネイティブな発音が音声データとして豊富に収録されている。文中のスピーカーマークをクリックすると、パソコンのスピーカーから音声が流れてくる仕組み。大名古屋は「でゃあなごや」と、ネイティブ・ナゴヤンが発音してくれるのである。

清水氏は、パソコン、ワープロ、パソコン通信などを作品のテーマにするなど、デジタル分野に造詣が深い人である。デジタルに理解のある作家の数に比例して、こうしたデジタルの本も増えてくるのだろう。



●Macintoshのデジタルブック・フォーマット「エキスパンドブック」で作成。発売元は学習研究社。定価は1300円。

ついに発売された唯一の64BIT相当ハードの可能性とは？

セガサターン その野望と実現性

94年の末、セガが満を持して発売したこのマシンは、単に処理能力が向上しただけのものとは訳が違っていた。そこには、想像を絶する可能性への挑戦と、未来の人類へ投げるセガからの壮大な提案が眠っていたのだ。

僕にとってはシミュレーションゲームなんです。

Yu Suzuki

鈴木裕（すずき　ゆう）■セガ・エンタープライゼス第二AM研究開発部部長取締役　1958年生まれ。入社後、『ハングオン』、『スペースハリアー』、『バーチャファイター』など大ヒット作を開発。常に時代の先を読むクリエイター。バーチャファイターでの主な使用キャラはサラ、ジャッキー。現在、『バーチャファイター2』の開発も終わり、次作品への準備に余念がない。趣味はギター、ウインドサーフィンなど。

渋谷●僕はロケテストの一発目の時に見たんですけど、やっぱり衝撃を受けました。いきなり革新的なものが出たなあ、と思いました。何か待ってたものにやっと会えたような、そんな感じでした。

鈴木●そうですか（笑）。ありがとうございます。どの辺が一番印象に残りました？

渋谷●やっぱり動きのリアルさですよね。ポリゴン自体は僕はリアルでもなんでもないと思うんですけど、体の動きのリアルさですよね。

鈴木●僕はシミュレーションゲームを作ってるつもりでやってますから。

渋谷●「ポリゴンでやる」というのは初めから決定してたんですか？

鈴木●リアルなものを目指そうとすると、僕にはポリゴン以外考えられなかった。同時に心の中にあったものですね。

渋谷●制作途中ではいろいろ困難なことがあったと思うんですが、あきらめかけたときなんてありました？

鈴木●あきらめたことはなかったですね。初めから相当難しいことはわかっていましたから（笑）。とにかく難しかったことは3つですね。まずひとつが「当たり判定」です。どっちのキャラクターの力がどっちにどれぐらい、どの方向から当たったのか、そのバランスです。これに関してはとても従来のレベルの比じゃないんです。

渋谷●リアルさを出す最重要ポイントって感じですもんね。

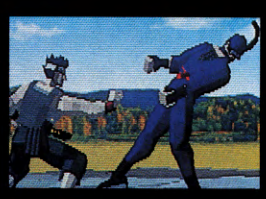
鈴木●ええ、もうひとつは、人間のような脊椎動物の動きは多関節ですよね。あの関節の動きの処理量が膨大なんです。

渋谷●それはCPUによっても差は大きいですよね。

鈴木●そうですね、最初からMODEL2なら全然楽だったでしょうけど（笑）。

渋谷●（笑）。

鈴木●あとひとつはいい「モーション」を作るのが難しい、ということです。カッコいいパンチ、カッコいいキックというのは、人間がちゃんとやれるフォームじゃないとだめなんです。よく聞かれることに「多数のキャラのバランスをとるのが大変でしょう！」ってのがあるんですが、今いった3つに比べれば実はそうでもないんです。まだ余裕の範囲、っていうか自分の限界ではないですね。僕にとっては、多人数のキャ



●バーチャファイター（セガ・対戦アクション・8800円）■アーケード市場に衝撃を与えた3D格闘ゲームのサターン移植版。完璧な移植度を誇る。

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER talk session

Yōichi Shibuya

そこを逃げちゃおしまいですからね。

ラバランスよりはフライトシミュレーターの敵を作るほうが全然難しいですね。

渋谷●なるほど、理想が高ければ高いほど、そういう傾向になっていくのかもしれませんね。それでは逆に「これはイケル！」みたいに感じた時は？

鈴木●特にないですね。予想通りできさえすれば画期的だった。ポリゴンの格闘だから。

渋谷●そこまで確信できたのはどういう点からですか？

鈴木●初期の段階でも全然面白かったんですよ。目も鼻もない、まったく個性のないキャラクターで闘っても面白かった。

渋谷●他社の対戦ゲームのように動物を使ったり、飛び道具を使わなかったのは、やっぱり「人間の動きのリアルさ」にこだわったからですか？

鈴木●そうですね。飛び道具がいい悪いじゃなくて、まず生身の人間の闘いで面白くしたかったんです。最初の目標がまず、それなんで、全然考えていなかった。もし生身でつまんなかったら入れたかもしれないですけど。プログラム的には楽だし（笑）。

渋谷●最終的に必要じゃなかったんですね。

鈴木●ええ、僕は成功したと思ってます。

渋谷●セガサターン版についてうかがいたいんですが、移植の際、最も注意した点はどこですか？

鈴木●アーケード版と同じように勝敗が出る、という点ですね。まったく同じタッチで、まったく同じ技が出る。グラフィックに関しては若干違いますが、それはそれでいいと思ってます。とにかく、タッチ、スピード、アルゴリズムが同じというのは絶対守りたかった。スタッフは本当にすごくよくやってくれたと思ってます。これで文句言ったらバチがあたりますよ。

渋谷●（笑）。今後の業務用の移植も基本的に完全移植が目標ですか？

鈴木●ええ、その業務用がいいものであればですけどね（笑）。

渋谷洋一（しぶや　よういち）■HIGH ROLLER　1967年生まれ。ファミコン通信（アスキー）の編集者を経てフリーライターとなる。1994年はバーチャファイター漬けの日々をおくり、8月に発売されたバーチャファイターの究極攻略本『バーチャファイターマニアックス』（アスキー）は空前のロングセラーを記録。主な使用キャラはウルフ。ライダーとしても有名でバイク関連の連載記事も数多い。

没頭し、堪能し続けることの意義。

RAMPO

●セガ／アドベンチャー／'95年2月予定／価格未定

アドベンチャーゲームから、文字によるメッセージを全て排除したらどうなるか？　ゲームとして成立しうるのか？　この命題に果敢に挑戦したのがこの1作である。

映画「RAMPO」の撮影現場でセガが独自にビデオ撮影をし、CGを絡み合わせることによって、見事に江戸川乱歩の設定を借りつつも、江戸川乱歩テクノパーク的なオリジナル・マルチシナリオのゲームに仕上げた。音声と、キャラクターの表情だけで進行するシステムは唯一無二のリアリティとリズムを生み出している。

ゲーム中には、さまざまなイベントがあるが、新機能の「感情入力システム」の採用により、自然でスムーズな進行が可能になった。全て実写取り込みによるキャラクターの動作、表情の変化の奥深さも圧倒的だ。

●松竹との共同プロジェクト…映画本編の素材、セガ・オリジナルのCG、これらのマテリアルを柔軟に組み合わせることにより、初めて可能になったメディア展開は、サターンならではの「新時代性」を感じさせる。　©SEGA　©松竹／RAMPO制作委員会

静寂の耽美

リアリズムの

極限へ。

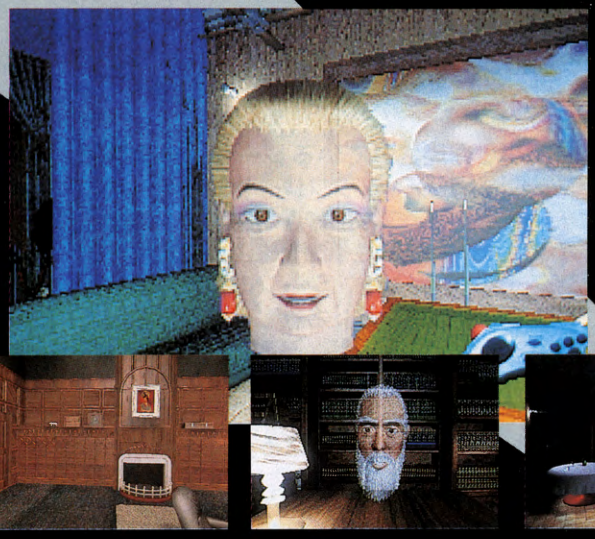
音とビジュアルは人に感動を与えることが可能だ。しかし、その音自体や映像そのものと戯れ、一体化できたときに得られる至福感は、もはや「感動」という言葉の枠では表現しきれない。その瞬間を確かなものにしたい。

SEGA SATURN Dramatic world

真説・夢見館　扉の奥に誰かが…

●セガ／アトヘンチャー／12月2日発売／7800円

神経への希求



何らかの理由で俗世に馴染めなかった人々が、心の傷や疲れから逃れるために訪れる場所、夢見館。伝承に残る『特別な夜』、月の光によって人々はその館へと導かれる。

そこで人々は姿を変え、館の住人になることで思い出や願望に浸りながら、いつまでも夢の中に存在していられるのだ。

アドベンチャーゲームの常識を打ち破ったメガCDの傑作をさらに大きく上回る1作。ストーリー展開の主要素だった、「アイテム探し」は「感情分岐」を重視するシステムに変更され、より感覚的・幻想的にストーリーを味わえる。曲線的な動きを可能にした立体的カメラワークや、ループを排除し、極めて自然な流れを感じさせるサウントなど、大幅に物語の展開に深みを与えている。

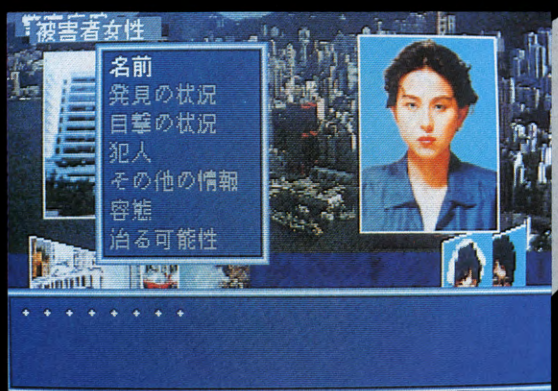
●感情入力システムの採用…夢見の世界の住人との対話時に、自分の現在の感情を入力することでゲーム展開が変わるシステム。よりインタラクティブ性が高まっている。©SEGA

セガサターン■ゲーム・プロフェッショナルのセガが、日立、日本ビクター、ヤマハなどの技術協力を得て完成した、究極のスーパーマシン。32ビットRISC CPU SH2をツインで搭載し、64ビット級のハイパフォーマンスを可能にした。3Dポリゴン、1670万色以上のカラー表現はもちろん、グーロシェーディング、テクスチャーマッピングなど、多彩な機能はフル装備。また、業務用基板「ST-V」との連携、通信カラオケ端末としての可能性など、高次元ホームエンターテインメントを可能にする。

WanChai Connection

●セガ／アトヘンチャー／11月22日発売／7800円

洞察力への挑戦



場所は香港のオーシャンパーク、麻袋に詰められた全裸の美女が打ち上げられている。その女性（杉本彩）は、一命は取りとめたものの、完全に記憶は失ってしまっていた。事件を担当する敏腕刑事マイケル・リー（希川敏和）と、記憶のかけらを求めて奔走する彼女は、いつしか淡い恋に落ちていく…。

しかし、記憶は依然戻らぬまま、新たな殺人事件、さらなる未知の謎に巻き込まれる2人。

「ゲームのシナリオということを深く意識せず、ドラマを一本書くつもりで取り組みました」とは脚本を担当したジェームズ三木氏の弁。そのなめらかなストーリーと、随所に挿入されるCGの巧みな融合バランスが、紙芝居的だった従来の推理もののスケールを格段に飛躍させた。

●没入感を深めるVR空間…メニュー上に提示されたものを「選択」していく既存のゲームの手法を一歩離れ、実写映像に基づいて再現されたバーチャル・リアリティ空間を自由に調査することができる。プレイヤーの性格がそのまま反映され、独自の一体感を得ることが可能になった。

©SEGA ENTERPRISES,LTD. / MICRONET

LaserActive™

CD、LD、カラオケはもちろん、パソコン、ゲーム、専用ソフトまで。次世代エンターテインメントの主役、レーザーアクティブのマルチな魅力を探る。

ハイクオリティなオーディオ＆ビジュアル・マシンとして人気のレーザーディスク。そこにインタラクティブな頭脳が加わると？　本格的なカラオケを楽しめて、最新のゲームをプレイできて、パソコンに接続すればマルチメディアにも挑戦できて。さらに臨場感溢れるバーチャル体験や、幾通りものストーリーを体験できるインタラクティブ・ムービーをプレイできたり……。こんな夢のようなエンターテインメント環境を実現したのがパイオニアから発売されているレーザーアクティブ。レーザーディスクプレーヤーをベースに、インタラクティブな操作環境を実現。豊富なオプションとのジョイントによって次世代エンターテインメント・シーンの中核マシンとして機能するよう設計されているのだ。最高峰のオーディオ＆ビジュアルが基本になっているからこそ可能になった、レーザーアクティブの本物志向のマルチな魅力。そのほんの一部を紹介することにしよう。

PIONEER LaserActive【CLD-A100】
レーザーアクティブ対応ＣＬＤプレーヤー
＊水平解像度425本、映像ＳＮ比49dB以上、デジタルメモリー、ダイレクトＣＤトレイ、AV出力２系統
リモコン付属　89,800円（税別）

KARAOKE

カラオケパック
【PAC-K1】
20,000円（税別）

手軽にカラオケ

オプションのカラオケパックを装着すれば、カラオケマシンに変身。レーザーカラオケを手軽に楽しめる。２系統のマイク入力端子を持つほか、デジタルエコー、11段階のキーコントロール、ワンタッチカラオケ、各種サウンド効果など、マニアも納得の充実機能を装備する本格派だ。ホームパーティにもぴったり。

Personal Computer

コンピューターインターフェースパック
【PAC-PC1】
14,800円（税別）　12月発売予定

パソコンでマルチメディア

コンピューターインターフェースパックを使えば、パソコンにも接続可能。CDやLDを思い通りにコントロールできてしまう。インタラクティブで高度な制御にも付属ソフトで対応。簡単なプログラムで自分だけの編集を楽しむことができる。PC98シリーズ、IBM PC／ATシリーズ、アップル マッキントッシュシリーズの各パソコンに対応。

ACTIVE WORLD NOW!

Compact Disc

ダイレクトＣＤトレイ

CDで音楽を聴く

レーザーアクティブの基本は高品質なＣＬＤプレーヤー。音楽用ＣＤはもちろんクリアなサウンドで再生。CDV、VSDにも対応している。フロントローディングタイプのダイレクトＣＤトレイを搭載し、シングルCDのセットも楽々だ。また、MEGA－LDまたはLD・ROM。パック装着時には、画面上のコントロール画面から操作できて、さらに快適！

Laser Disc

話題の新作も続々登場

LDで映画を観る

レンタルも開始され、ますますラインナップが充実したレーザーディスクのプレーヤーとしても、優れた機能を発揮。テレビ、ステレオと接続すれば、迫力のビジュアルとサウンドを満喫できるのだ。こちらもMEGA－LDまたはLD・ROM。パック装着時には、画面上でコントロールが可能。ディスクの種類は自動的に判読してくれるし、とにかく操作はカンタンだ。

GAME

人気のメガドライブ PCエンジンをプレイ。

レーザーアクティブには、メガドライブ、PCエンジンという、人気ゲームマシン対応のコントロールパックが用意されている。このコントロールパックのスロットにはROMカセットを、本体のディスクトレイにはCD-ROMタイプのゲームをセットできる仕組みだ。発売中の人気ゲームも、続々とリリースされる新作も、豊富なラインナップのゲームがすべて、レーザーアクティブでプレイできてしまうのだ。

●お姫さまを育てる異色のシミュレーション『プリンセスメーカー1』(NECホームエレクトロニクス)。

NEC・PCエンジン対応
LD・ROM²パック
【PAC-N1】
＊LD・ROM²専用ソフトの他、既存のPCエンジン用ROMカード、CD・ROM²、Super CD・ROM²のソフトもプレイ可能。
コントロールパット付属
39,000円(税別)

セガ・メガドライブ対応
MEGA-LDパック
【PAC-S1】
＊MEGA-LD専用ソフトの他、既存のメガドライブ用ROMカートリッジ、MEGA-CDのソフトもプレイ可能。
コントロールパット付属
39,000円(税別)

●アーケードヒット作がメガCDで甦った。ポリゴンシューティングゲーム『スターブレード』(ナムコ)。

LASER ACTIVE

オリジナルソフトで 未体験の次世代 エンターテインメント

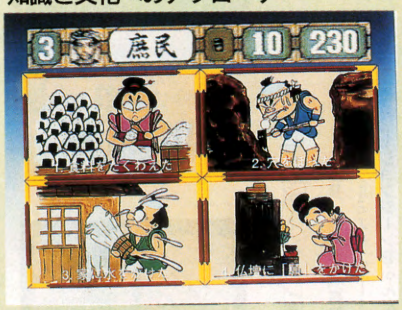
レーザーアクティブが本領を発揮するのは、やはりオリジナルソフト。まるで映画の主人公を演じるようなインタラクティブムービー、実写映像や3次元グラフィックスによるリアルなゲーム、立体的な映像やサウンドを楽しめるマルチメディアタイトルなど、とてもホームユースとは思えないタイトルが目白押し。レーザーディスクの美しい映像と音、インタラクティブな頭脳の融合で実現した、新ジャンル満載のラインナップだ。

これらのソフトは現在、MEGA-LD、LD・ROM²という2つのゲーム用コントロールパックのいずれかを接続することでプレイ可能。ソフトはLDと同じサイズの独自フォーマットのディスク、LD-ROMで供給されているのだが、このフォーマットは、いま話題のCD-ROMと同じ540MBのデータ領域を確保しながら、さらに60分の自然動画(静止画にして10万8000枚)とFM音声を収録することができるというから驚き。量だけでなく、クオリティでも他のメディアを圧倒する実力を持っているのだ。

顔の横を走り去る、背後から迫る！
アミューズメントパークでしか体験できないと思っていた本格的な3D映像が、自宅で体験できるすごいアイテムがレーザーアクティブには用意されている。液晶シャッター方式で左右の視界の差異をつくりだし、驚異的な立体映像を映し出す3Dゴーグルだ。そのリアリティと迫力は、まさに異次元体験。対応ソフトのラインナップも充実している。

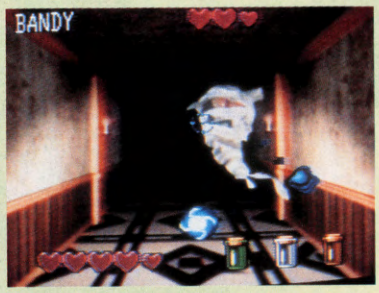
3Dゴーグル・システム
●レーザーアクティブ3Dゴーグル
【GOL-1】10,000円(税別)発売中
●レーザーアクティブ3Dゴーグルアダプター
【ADP-1】 5,000円(税別)発売中

CULTURE
音と映像で綴る
知識と文化へのアプローチ



MOVIE
アクティブな映像による
インタラクティブムービー

GAME
バーチャルリアリティ
溢れるゲームワールド



Laser Active World

レーザーアクティブのソフトは
5つの分野を基本に開発されている。
いずれも他メディアでは
実現できなかった
レーザーアクティブならではの
ユニークなタイトルだ。

ADULT
より美しくよりセクシーに

MmCN [MultimediaCreatorsNetwork]
一流アーチストの
未知なる世界の挑戦

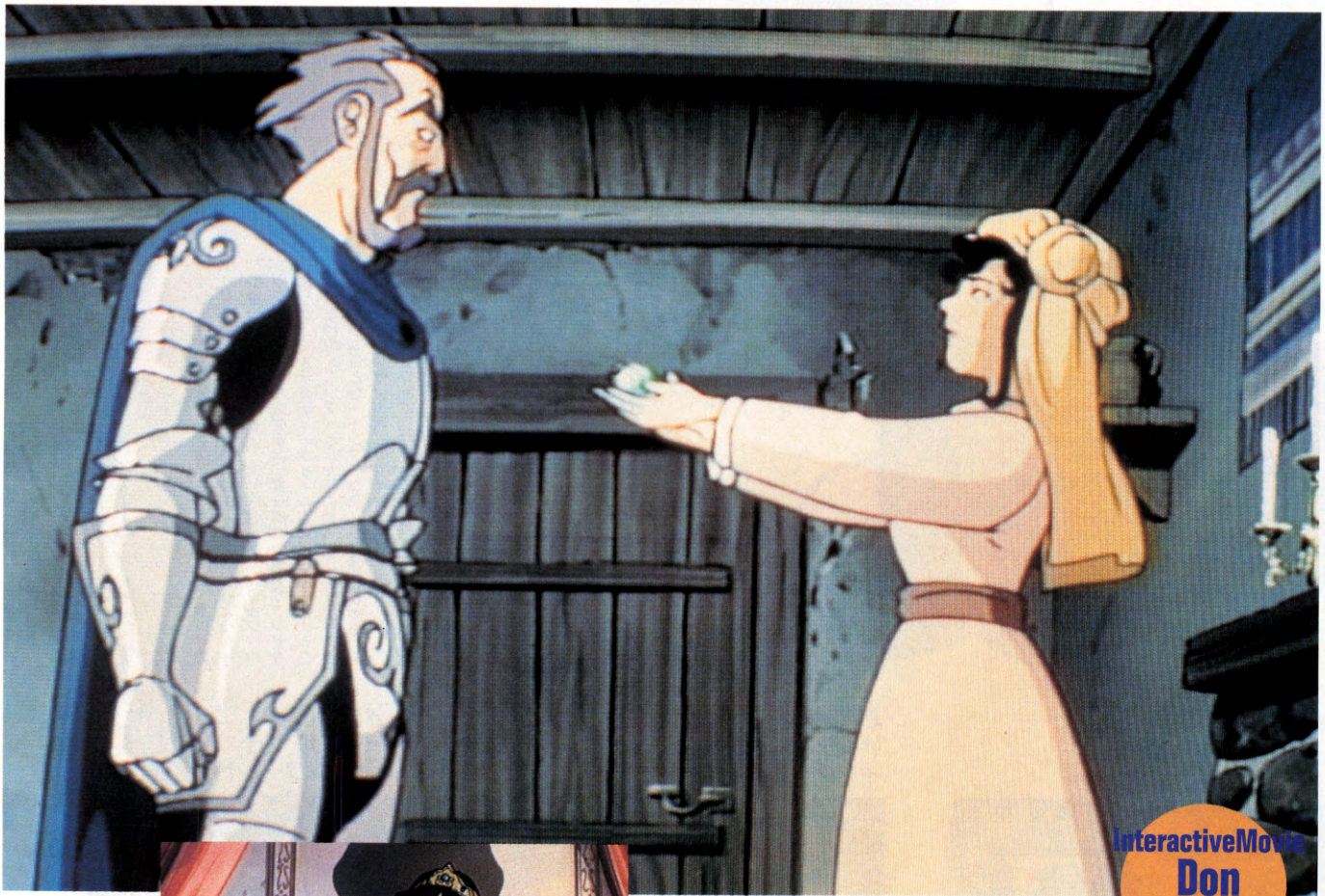
©1994 TBS / ©PREMIER INTERNATIONAL CORPORATION 1994 / ©PIONEER ELECTORONIC CORP. 1994 / ©Den'no shokai 1994 / © 1994 TRANS PEGASUS LIMITED / © JP MULTIMEDIA ENTERTAINMENT 1994 / ©INFINI ENTERTAINMENT TECHNOLOGY,INC.1994 / ©1994 STUDIO GARAGE / ©1994 MULTIMEDIA CREATORS NETWORK

ACTIVE WORLD NOW!

誌上試写会 LaserActive新作レビュー

レーザーアクティブのマルチな楽しさを満喫するには
専用ソフトを実際にプレイするのが一番。
数あるラインナップのなかから
最新の話題作５本を誌上試写会で体感してみよう。

ドン・キホーテ

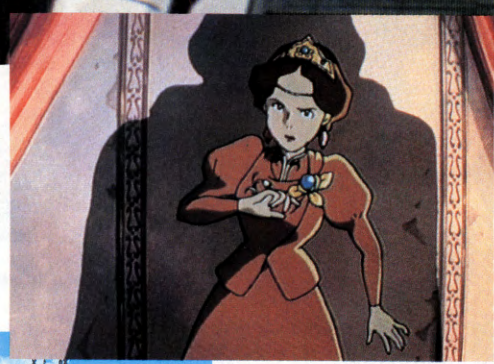


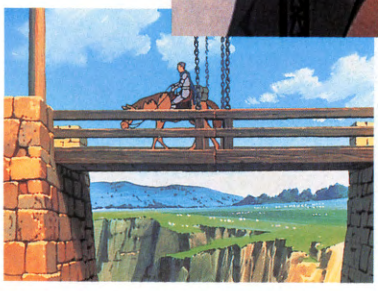
InteractiveMovie
Don Quixote

アニメーション満載、愛と感動の冒険ストーリー

「課長 島耕作」「高校教師」「ヒーローインタビュー」などでお馴染みのプルミエインターナショナルがレーザーアクティブに進出。アニメーションシーンをふんだんに盛り込んだ壮大なロールプレイングゲームを完成させた。キャラクターデザインには劇場用アニメ「ルパン三世 風魔一族の陰謀」などを手がけ、スピルバーグのTV番組制作にも参加している青山浩行氏、美術には同じく「ルパン三世 風魔一族の陰謀」に参加した工藤ただし氏を起用するなど、豪華スタッフ陣が勢揃い。ゲームとは思えない、アートといえるような完成されたビジュアルシーンの連続だ。

「あなたは夢を信じて旅立ちますか?」という問いかけから始まる世界的な名作「ドンキホーテ」をもとにした愛と冒険の感動ストーリーは大人にも新鮮な感銘を与えてくれるはず。広大な世界を舞台に、ドルシネア姫を助けるために旅立ったドン・キホーテの冒険を、戦闘を交えたロールプレイングゲーム形式に描いた作品だ。





●劇場用アニメにも匹敵するアニメーションシーンが壮大な冒険ドラマを盛り上げてくれる。

『ドンキホーテ』
インタラクティブムービー
発売元：プルミエ・インターナショナル
MEGA-LD対応
12月発売予定
9,800円（税抜）

©PREMIER INTERNATIONAL CORPORATION 1994

ゴースト・ラッシュ

Action
GHOST
RUSH!

リアル映像で軽快アクション
白熱のゴーストハンティング

レーザーアクティブのリアルな映像で展開するコミカルなアクションゲーム。ゴーストが棲みついてしまった洋館に乗り込み、ゴーストハンティングに挑戦する。洋館の内部は広大なダンジョン。訪れる度に変化し、何度プレイしても楽しめる仕組みだ。

ユニークなのがゴーストを捕まえるアクションのシステム。まず元気いっぱいのゴーストをゴーストレーザーで撃って弱らせ、逃げようとするゴーストを今度はゴーストハンドで捕獲するのだ。弱っているとはいえゴーストも逃げようと必死。プレイヤーとの白熱した綱引きバトルのスタートだ。操作はボタンを連射するだけだけど、これがなかなか熱くなるのだ。

捕まえたゴーストは売り払って換金し、その賞金によってランキングが発表される。入賞すると賞状がもらえたり、新聞に掲載されるなど、プレイ後の楽しみも満載だ。

全体的にコミカルなテーストで、子供から大人まで幅広く遊べるゲーム。洋館に隠された数々のヒミツが、何度プレイしても飽きさせない味付けになっている。

●舞台となる洋館は、外観からは想像もつかないほど広く、複雑な構造になっている。罠や仕掛けもいっぱい。

『ゴースト・ラッシュ』
アクション
アドベンチャー
発売中
MEGA-LD対応
9,800円（税抜）
発売元：パイオニア

©PIONEER ELECTORONIC CORP. 1994 /
©Den'no shokai 1994

ブルー・シカゴ・ブルース

InteractiveMovie
BLUE
CHICAGO
BLUES

ハリウッドが演出した大人のための
フルムービー・アドベンチャー

全編が映画仕立てのフルムービー・アドベンチャーゲーム。パソコンでヒットしたアドベンチャーゲーム「J・Bハロルドの事件簿」シリーズの5年ぶりの新作になる。原作構成に2年、キャスティングと準備に半年、そして現地での長期ロケ。ハリウッドのスタッフが本気で取り組んだ4時間にも及ぶロケ映像が盛り込まれている。

プレイヤーは刑事J・B・ハロルドになり、シカゴで発生した殺害事件を追う。その直後に犯人と思われる女性の死体が発見され、その女性がハロルドの恋人であり同僚であったことから事件は急展開する。

様々な捜査地点はすべてロケによる実写で映し出されリアリティは抜群。ハリウッドの若手俳優による演技も見逃せない。J・Bハロルド本人のセリフもあり、主人公の感情を表現している。

シナリオ、舞台設定、演出、謎解き、いずれも新しいメディアでの制作を前提にした、これまでにない企画が満載されている作品。じっくり楽しみたい大人のためのインタラクティブ・ムービーだ。

●会話画面は主人公ハロルドの視点で映し出される。俳優たちの迫真の演技でプレイヤーも本気に。

リバーヒルミステリーセレクションII
『ブルー・シカゴ・ブルース』
インタラクティブムービー
発売元：リバーヒルソフト
LD-ROM²対応
12月発売予定
MEGA-LD対応
'95年2月発売予定
9,800円（税抜）

©1994 RIVERHILL SOFT, Inc.

BACK TO THE 江戸

Quize BACK TO THE EDO

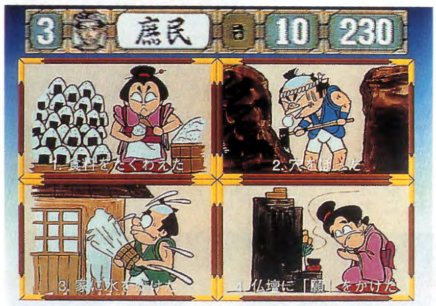
TBSのLA参入第1弾は、新機軸のアドベンチャー・クイズ

CD-ROM版の『高校教師』も評判を呼んだTBSがついにレーザーアクティブにも進出。その第一弾となるのが、本ソフト『BACK TO THE 江戸』だ。本作は同局が88年から91年に放映した「クイズ日本昔がおもしろい」で使用されたクイズや映像をベースに、江戸時代にテーマを絞ってソフト化。○×形式の「かわら版クイズ」、3×3のパネル上にならべた9問の問題を解いて3目並べを狙う「江戸五人衆クイズ」などの難関にチャレンジし、最終的に大奥の伝説の美女「桜姫」に会うことが目的となる。

出題される問題は歴史上の人物の裏話や一般になじみの深い江戸時代の出来事に隠された意外な事実などが中心。一例を挙げると「大名行列を横切ることが許されていたのは？ ①僧侶 ②医師 ③火消 ④産婆」（答え…④）といった具合にわかりそうでわからない問題内容になっている。

クイズゲームは数多く存在するが、本作はレーザーアクティブならではの実写映像の使用と、TBS番組資産を利用したこなれたクイズ設定が魅力。飽きてしまいがちなこの手のジャンルに新機軸を打ち出した。気の早い話だが、第2弾、第3弾もぜひとも出してもらいたい。

●ベースとなった「クイズ日本昔がおもしろい」は歴史ブームの先駆けとなった番組。



●TVのクイズ番組そのままのタッチで、ゲームは進行する。

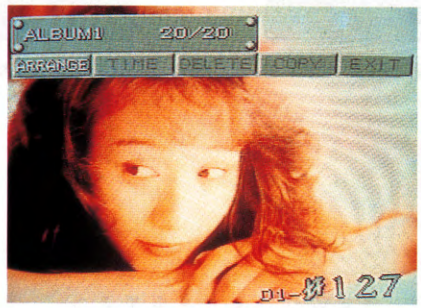
●美しく取り込まれた画像。資料的な価値もある作品だ。

『BACK TO THE 江戸』
アドベンチャー
クイズ
12月発売予定
MEGA-LD対応
9,800円（税抜）
発売元：TBS

©1994 TBS

ACTIVE WORLD NOW!

美リュージョンコレクション 渡辺美奈代 坂木優子



●艶っぽい視線がたまらない渡辺美奈代。

●健康的なセクシーさが魅力の坂木優子。

ワニブックスのアイドル写真集がレーザーアクティブで登場

ワニブックスのアイドル写真集を、美しい音楽と本人のナレーションをバックに楽しむことのできる高画質・高音質写真集「美リュージョン」シリーズ。

第1弾の『渡辺美奈代』は、「さすらい刑事旅情編」、「志村けんはいかがでしょう」などのTV番組でおなじみのアイドル。そしてシリーズ第2弾の『坂木優子』は、「週刊プレイボーイ」を皮切りに50誌以上の誌面を飾ったグラビアクィーン。どちらも鑑賞する価値のあまりあるナイスバディの持ち主だ。

ソフト上ではアイドルたちのイメージ映像や写真（約60～70枚）を自由に鑑賞できるほか、お気に入りの写真を選んで5つのオリジナルアルバムに編集し直すことができるなど、レーザーアクティブならではの楽しみかたが可能。

また映像中には合計30～40の隠し映像があり、「ここぞ」と思うところでボタンを押すと、アイドルのクローズアップ映像やスクロール映像を見ることもできる。この隠し映像はランダムに再生されるため、プレイする度に新たな発見の喜びが味わえる趣向だ。未公開ショットも多数収録されており、ファンには嬉しい作り。

Active Photography YUKO SAKAKI

美リュージョンコレクション
『坂木優子』
電子出版（写真集）
発売元：プラネット
LD-ROM²対応
発売中
MEGA-LD対応
'95年1月発売予定
5,800円（税抜）

Active Photography MINAYO WATANABE

美リュージョンコレクション
『渡辺美奈代』
電子出版（写真集）
発売元：プラネット
LD-ROM²対応
発売中
MEGA-LD対応
'95年1月発売予定
5,800円（税抜）

©1994 PLANET / ©1994 WANI BOOKS / © 1993 WANI BOOKS

未体験の楽しさがいっぱい！

LaserActive All Line-up

HYPERION
～ハイパリオン
<ゲーム>
発売元／タイトー
販売元／パイオニア
9,800円（税抜）
©1994 TAITO CORP.

ザ・グレート・ピラミッド
<電子出版>
発売元／パイオニアLDC
販売元／パイオニア
9,800円（税抜）
©PIONEER LDC, INC. 1993

TRIADSTONE
～トライアッドストーン
<ゲーム>
発売元／セガ・エンタープライゼス
販売元／パイオニア
9,800円（税抜）
©1994 SEGA
ORIGINAL GAME
©1985 DATAEAST CORP.

I WILL
～THE STORY OF LOMDON
<インタラクティブムービー>
発売元・販売元
／パイオニア
9,800円（税抜）
©PIONEER
ERECTORONIC CORP.
1993 / © CRC Research
Institute, Inc.1993

バーチャルカメラマン2
<アダルト>
発売元／トランスペガサスリミテッド
9,800円（税抜）
©1994 TRANSPEGASUS LIMITED

ロケットコースター
<ゲーム>
発売元／タイトー
販売元／パイオニア
9,800円（税抜）
©1993 TAITO CORP.

ハイローラー・バトル
<ゲーム>
発売元・販売元
／パイオニア
9,800円（税抜）
©PIONEER
ERECTORONIC CORP.
1993 / © CRC Research
Institute, Inc.1993

Dr.パウロのとっておきビデオ
<アダルト>
発売元／ドライアイス
7,800円（税抜）
©JP MULTIMEDIA
ENTERTAINMENT 1994 /
©INFINI ENTERTAINMENT
TECHNOLOGY , INC. 1994

ピラミッドパトロール
<ゲーム>
発売元／タイトー
販売元／パイオニア
9,800円（税抜）
©1993 TAITO CORP.

BACK TO THE 江戸
<電子出版>
発売元／TBS
販売元／パイオニア
9,800円（税抜）
12月発売予定
©1993 TBS

バーチャルカメラマン
<アダルト>
発売元／トランスペガサスリミテッド
9,800円（税抜）
©1993 TRANSPEGASUS LIMITED

3Dミュージアム
<電子出版>
発売元・販売元
／パイオニア
各12,621円（税抜）
©1994 STUDIO GARAGE /
©1994 MULTIMEDIA
CREATORS NETWORK /
©PIONEER ELECTRONIC
CORP. 1994

ザッピング[殺意]
<インタラクティブムービー>
発売元／パイオニアLDC
販売元／パイオニア
各9,800円（税抜）
©1991 BETA FILM /
©PIONEER LDC, INC. 1994

美リュージョンコレクション
渡辺美奈代
<電子出版>
発売元／プラネット
販売元／パイオニア
各5,800円（税抜）
MEGA-LD対応'95年1月発売予定
©1994 PLANET /
©1994 WANI BOOKS

メロンブレイン
<電子出版>
発売元・販売元
／パイオニア
各12,621円（税抜）
©1994 STUDIO GARAGE /
©1994 MULTIMEDIA
CREATORS NETWORK /
©PIONEER ELECTRONIC
CORP. 1994

美リュージョンコレクション
坂木優子
<電子出版>
発売元／プラネット
販売元／パイオニア
各5,800円（税抜）
MEGA-LD対応'95年1月発売予定
©1994 PLANET /
©1993 WANI BOOKS

ヴァジュラ
<ゲーム>
発売元・販売元
／パイオニア
9,800円（税抜）
©PIONEER ELECTRONIC
CORP. 1993 / © DATAWEST,
Inc. 1993 / © DAPS CENTER,
Inc. 1993

マンハッタン・レクイエム
<インタラクティブムービー>
発売元／リバーヒルソフト
販売元／パイオニア
9,800円（税抜）
©1987, 1993 RIVERHILL
SOFT, Inc.

ヴァジュラ弐
<ゲーム>
発売元・販売元
／パイオニア
9,800円（税抜）
©PIONEER ELECTRONIC
CORP. 1994 / ©DATAWEST,
Inc. 1994

悪魔の審判
<電子出版>
発売元／プラネット
販売元／パイオニア
9,800円（税抜）
©1993 PLANET /
©ミュージックチェイス /
リム出版

エンジェルメイト
<アダルト>
発売元／プラネット
9,800円（税抜）
©1993 PLANET /
©マイルストーン音楽出版
1993

ドラドラパラダイス
<アダルト>
発売元／プラネット
9,800円（税抜）
©1993 PLANET

クイズ・エコノザウルス
<電子出版>
発売元／ハドソン
販売元／パイオニア
9,800円（税抜）
©1993 HUDSON SOFT /
©1993 RYO HONDA /
H ASSOCIATES, Inc.

MEGA-LD対応ソフト

MEGA-LD・
LD・ROM²対応ソフト

LD・ROM²対応ソフト

GAME PIA'S EYE

『セガサターン完全互換機』『Vサターン』が日本ビクターより登場！

CHECK POINT

●セガサターンと完全互換
●定価の設定はしていない。

V·SATURN

各方面からの熱い注目を受ける中、11月22日についに発売された次世代ゲームマシン「セガサターン」。32ビットRISCチップを2個搭載し、64ビット級の処理能力を誇るこのマシン、これまで不可能だったアーケードクオリティのポリゴンゲームをも楽々再生するポテンシャルを持っている。すでに巷では激しいハード争奪戦が繰り広げられていることと思うが、この超弩級のゲーム機「サターン」には、まったく同じ性能を持つコンパチブルマシンがあることをご存じだろうか？　日本ビクターから同じ11月22日に発売された「Vサターン」がそれ。過去にもワンダーメガをセガと共同開発した同社が、次世代機「サターン」でも同じ形態でハード業界に参入したわけだ。さらなる拡張性において次世代32ビット戦争が熾烈になると思われる今後のゲームハード市場で、「Vサターン」がどんな役割を果たすのか期待していきたい。

●セガサターンと外見的にもほぼいっしょ。違うところといえば、「Victor」と「V·SATURN」のロゴくらい。

「セガサターン」のハイクオリティなソフトラインナップがそっくり楽しめる！

「セガサターン」と完全互換の「Vサターン」なら、各社から次々に発売される「サターン」用のソフト群をそっくりそのまま楽しむことができる。すでに発売中のポリゴン格闘アクション『バーチャファイター』や実写インタラクティブアドベンチャー『ワンチャイ・コネクション』などを含め、「サターン」用ソフトは'94年年末までに計10タイトルがリリース予定。1月以降も『新・忍伝』、『パンツァードラグーン』といった強力なタイトルが、続々と登場する予定だ。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.

© 1994 SEGA ENTERPRISES,LTD.

▲『ヴァーチャファイター』（セガ）　発売中
◀『WanChai Connection』（セガ）　発売中

▲『パンツァードラグーン』（セガ）　1月発売予定

© MICRONET COMPUTER DESIGNED BY MICRONET © 1994 SEGA ENTERPRISES,LTD.

V·SATURN

RG-JX1

価格：設定していません

発売元：日本ビクター

■Vサターンの主な仕様
■CPU／メイン：SH2（32ビットRISCチップ）×2　サウンド：68000　■同時発色数／1670万色以上、各種エフェクト（フラットシェーディング、グーロシェーディング、テクスチャーマッピング）あり　■スプライト／拡大・縮小、回転、変形機能あり　■スクロール／最大5面（拡大・縮小、回転機能あり）　■サウンド／PCM32チャンネル（FM 8 チャンネル可）
■CD-ROMドライブ／インテリジェント倍速CD-ROM

SPECIAL EDITION #2

DIGITAL SFX IN HOLLYWOOD

SFX（特殊効果）が元気だ。とくにハリウッド産の映画では、コンピュータを駆使した新しいデジタル・テクノロジーが、産業構造までも変革しつつあるらしい。デジタル技術といえばすぐ「マルチメディア」が浮かんでくるが、実際映画作りに携わるスタッフ・関係者たちはいま何を考え、何を作り、未来にどんな思いを託しているのだろうか？デジタル・ドメイン、ドリーム・クエスト・イメージなどハリウッドでいまもっとも熱いプロダクションのインタビューを中心に、映画界を裏で支えるCGのプロたちのマルチメディア・ビジョンを伝える。

DIGITAL DOMAIN / DREAM QUEST IMAGE
BUENA VISTA VISUAL EFFECTS
KNOWLEDGE ADVENTURE / PIXER
RHYTHM & HUES / MR. FILM
PROPA GANDA CODE / SONY IMAGESOFT
ROCKET SCIENCE GAMES

●「T2」以降のCGにみる、ハリウッド映画SFX事情　by 井口健二
●インタビュー：マルチメディアに標的を定めるSFXのプロたち

文●井口健二

『T2』以降のCGにみる SFXテクノロジー

コンピュータが仕掛けた映像革命が、ハリウッドのクリエイターたちを刺激する

未来から送り込まれた、液体水銀のような質感の殺人ロボットがスクリーンに登場して3年が過ぎた。その間、実際に目の前をうろついているかのような古代の恐竜たちが僕らを恐怖させ、実際には撮影不可能と思われるような超危険アクションが思わず手に汗をにぎらせてくれた。ハリウッドが僕らに見せてくれるスクリーン上のマジックには、もはや映画づくりにコンピュータは欠かせないのでは、と思わせるほどの技術の進化がある。

一方、アメリカは情報スーパーハイウェイやインターネットを発明したマルチメディアの先進国。当然のようにそこに標的を絞り始めた、いま最もイキのいいスタジオへのインタビューを中心に、デジタル技術で変わりつつあるハリウッドの最新事情をレポートする。

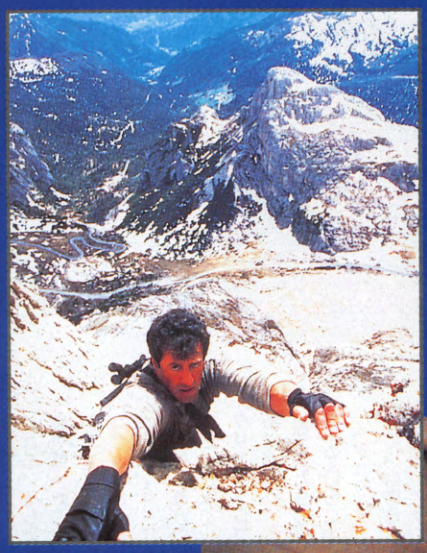
『T2』の驚異的SFXシーンを可能にしたのはCGの最新技術だった。

CG（コンピュータ・グラフィックス）が黎明期を終えて映画界に大輪の花を開き始めたのは、やはり'91年の公開の『T2』からだろう。監督のジェームズ・キャメロンはこの前作の'89年に公開された『アビス』で、深海の水の精の映像化にCGを採用して見事な成功を収めていたが、そのときのCGを担当したILMが、『T2』では単なる非現実物体の映像化だけでなく、様々な部分で映画のビジュアル・イフェクツの新時代を切り拓いた。

『T2』のCGで思い浮かぶのは、まず敵役のアンドロイドT-1000が次々に繰り広げる驚異的な変身シーンだ。モーフィングと名付けられたこのテクニックでは、従来なら各段階のメーキャップを順番に施しながらストップモーション（コマ撮り）で撮影されていた変身シーンを、最初と最後の画面を撮影するだけでその間はCGで滑らかにつないで見せるようにしたものだ。これによって少なくとも現実の撮影段階での手間は大幅に削減され、さらに途中に別の画面を挟み込むなどして、バラエティに富んだ変身シーンを映像化することができるようになる。この技術があればこそ、次々に別の人物に変身したり、鉄格子を通り抜けたり、また腕が剣に変わるなどの見事なシーンを作り出せるのだ。

このモーフィングの映像に比べると、液体金属という設定で水銀のような光沢をもって描かれるT-1000の姿は、いかにもCG然としていまさらの感もあったが、'84年オリジナルの『ターミネーター』のクライマックスで、アーノルド・シュワルツェネッガーの外皮が燃え尽きて金属骨格だけになったアンドロイドをモデルアニメーションで描き出した当時の映像を思い起こすと、技術の進歩を確実に感じさせるものだった。

映画と



●最近ちょっと低迷気味だったスタローンが、アクションスターとして大復活した『クリフハンガー』、もう迷いはない。『エースベンチュラ』に続く『マスク』が大ヒットのジム・キャリーは、この夏『バットマン』のリドラーに挑戦する。

●キャメロン＝シュワの『T2』のコンビの復活は小品のフランスコメディを巨大なアクション映画『トゥルーライズ』に大変身させた。実物の橋を爆破し、ハリアーまで登場の製作費1億2000万ドルは充分にその価値を感じさせる。

写真提供：DIGITAL DOMAIN/DREAM QUEST IMAGES

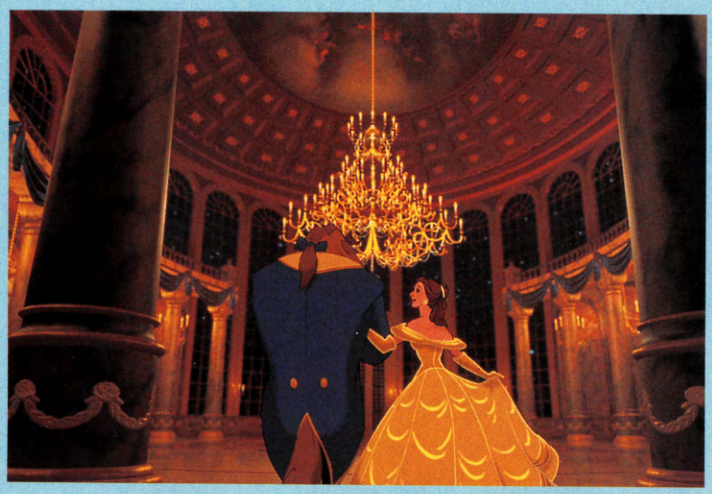
しかし『T2』でCGが活躍したのは、このような映像化の部分だけではない。実はこの作品では、実写のアクション場面でもスタントをサポートする手段として大々的にCGが使用されていたのだ。例えば千上がった水路を小型バイクで逃げる少年が、T-1000の運転する大型トラックに追い詰められようとした瞬間に、水路の側壁の上からターミネーターが大型バイクで踊り込んでくる場面のスタントでは、実は何本もの安全ワイヤーで吊り下げられて撮影されたフィルムからその安全ワイヤーだけが消去されたものだ。

このような安全ワイヤーの消去は、例えば光学合成で行ったとしても、背景の青空の微妙な色調や明暗の違いなどを補正することが困難であり、完全な消去を行うことは不可能だった。この消去をCGによって見事に成し遂げたのが、『T2』のスタントシーンだったのだ。なおこのシーンでは、消去される安全ワイヤーの周囲の画面の映像から、この間を滑らかにつなぐように安全ワイヤーの部分の映像がCGで作り出されてはめ込まれている。

なお同様の消去は、同じ'91年に公開された『ロケッティア』でも使用された。この作品では主人公の乗った小型飛行機の全体を大型の吊り具で吊り下げて実写で撮影し、そのあとで吊り具を消去することが行われている。こうして飛行機の墜落シーンを安全に実写で撮影することができるようになったのだ。またモーフィングの技術は、'92年の『永遠に美しく…』などにも活かされ、この年のアカデミー賞で視覚効果賞の受賞と共に、技術開発部門の受賞にも輝いている。

今や、超大ヒット作を支えてるのはCGであると言っても過言ではない。

このようにCGは、驚異的な映像を見せるためと、見せたくない部分を隠すための両極に別れて進歩を進めて行くこと



©Walt Disney Company

●「美女と野獣」は、アニメーション初のオスカー作品賞候補。「白雪姫」のビデオ発売は全米で2700万本を売り尽くした。「ファンタジア」の新版の製作も開始され、ディズニーの勢いは今やとどまるところを知らない。

になる。そしてこの両極の技術が揃って妍を競ったのが、'93年サマーシーズンの『ジュラシック・パーク』と『クリフハンガー』だった。言うまでもなく、『ジュラシック・パーク』では絶滅したジュラ期の恐竜がCGによって見事に再現された。そして『クリフハンガー』ではイタリアンアルプスの実際の山岳地帯で撮影が行われ、危険な断崖絶壁での撮影で出演者たちの身体に着けられた安全ワイヤーがCGによって消去されたのだ。

『ジュラシック・パーク』では、草原での小型恐竜の大群に襲われるシーンで砂煙が上がっていないのがおかしいなどという難癖を付けている人物もいたようだが、西部劇の牛の暴走シーンなどを熟知しているハリウッドの映画人がそんな点を知らないはずはなく、逆にこのシーンでは起伏に富んだ草原を疾駆する小型恐竜の足元まで、砂煙で隠すことなく映像化しようとした技術者たちの心意気を感じたいと思う。この他この作品では、調理室で暴れる恐竜の調理台のステンレスに映る姿までも映像化するなど、実に細かなところにまでCGの映像が描かれていた。

そして先月、早くも'97年の公開というスケジュールが公表され、主演のサム・ニールと監督のスティーブン・スピルバーグの間で話し合いが持たれたという情報まで流されたこの作品の続編では、一体どのような驚異の映像が繰り広げられることか、今からその日が待ち遠しくなってくるのだ。

一方『クリフハンガー』では、実は大変な高所恐怖症でハイヒールを履くこともできないという主演者のシルベスター・スタローンにも安全を納得させたというほどの安全具を使った撮影で、恐怖感一杯のロッククライミングのシーンが実写で行われているのだが、スタローンはどんなに安全が証明されてもあんな撮影は二度とご免だということで、続編には新しい主人公と新しい主演者が登場するだろうということだ。

＊

'91年に公開された『美女と野獣』で、ディズニーは初めて〝社外のアニメーター〟を採用した。それはルーカスフィルムから独立したピクサー社のコンピュータで、同社の製作によるCGの画面は、映画の中でも重要な舞踏場シーンの背景として作品に見事な彩りを添えていた。そしてこの成功を踏まえて、ディズニーは翌'92年の『アラジン』では背景だけでなく、サブキャラクターの空飛ぶ絨毯なども見事なCGで作り上げている。

この他ディズニーでは、ピクサー社との間でオールCGによる長編作品の契約を3本結んだとも伝えられている。またディズニーでは、'37年製作の史上初の長編アニメーション『白雪姫』のコンピュータによる修復作業を実施、製作から60年近い歳月を経て、退色したり傷付いたりした画面が元通りの美しさに復原されたのは、ファンにとっては最高の贈物といえるだろう。

なお、このような修復作業は実写による作品でも実施されており、最近行われた'64年製作のミュージカル映画『マイ・フェア・レディ』の修復では、50万ドル近い費用が使われたということだ。しかし作品賞を含みアカデミー賞8個を獲得した名作がこの程度の費用で甦るのなら、これは安いものだといえる。

映画製作に、CGの未来が予測するもの。それは映像表現の無限性。

©1992 Universal City Studios,Inc.

'93年3月31日、撮影用の空包が込められていたはずの拳銃から発射された弾丸は、28歳の俳優ブランドン・リーの生命を奪った。彼の突然の死は、やはり謎に包まれた父ブルース・リーの死とも重ね合わされて物議を醸したが、それよりも困ったのは、撮影が残り7日となっていた彼の主演作品『ザ・クロウ／死闘伝説』の処理だった。

一般にこのような映画の製作では保険が掛けられ、事故等で製作が不能になった時は、それまでに掛った費用が保険金で支払われることになっている。しかしこの映画の製作者はそのようなことはせず、逆に一つの大きな賭けに打って出た。その賭けとは、残されたリーの主演シーンをコンピュータの力で作り出してしまおうというものだった。

折よくこの映画の製作には、コンピュータ合成ではすでに実績のあるドリーム・クエストが参加していた。そして同社の技術によって7シーン52ショットもの画面がCGを駆使して作り出されたのだ。なお、作り出されたシーンの多くは、別のシーンで撮影されたフィルムからリーの姿だけを抜き出して、画面の明暗や色調を調整して必要な背景のフィルムに合成したものだが、一部にはダミーの俳優で撮影された演技に、リーの画像を貼り付けることも試みられたといわれている。

このような技術は、『ジュラシック・パーク』でも恐竜が前足を上げて立ち上がるシーンを、象が演じた同様の演技に恐竜の画像を張り付けて作り出しているということだが、これが進むと俳優という存在そのものが問い直されることになってしまいそうだ。

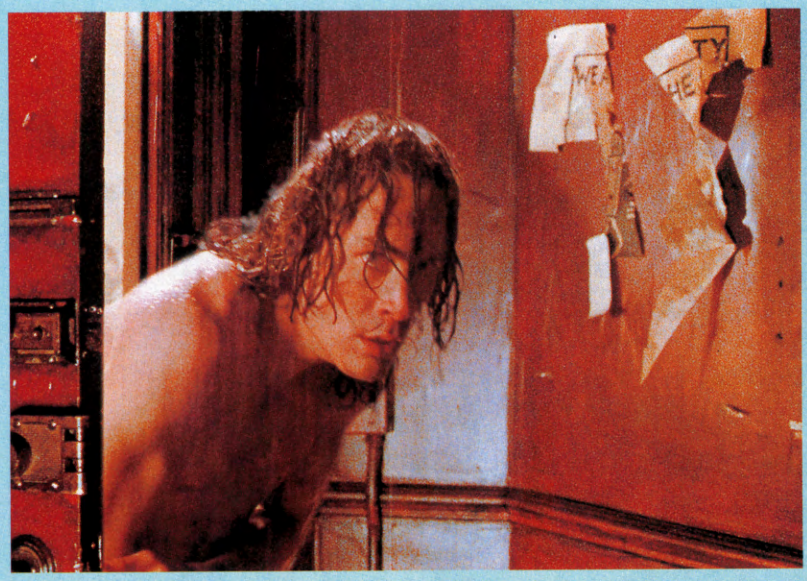
なお完成された映画『ザ・クロウ／死闘伝説』は、製作費は当初の1500万ドルから2300万ドルに跳ね上がったものの、行われたコンピュータによる処理が映画のテーマの電脳社会を背景にしたサイバーパンクと同一視された面もあって、'94年5月の全米公開では、週間興行収入で第1位を記録するなど予想以上の大ヒットとなった。

この他、最近の作品では特殊な映像化や、スタントのサポートにCGの存在は欠かせないものになっている。特に大ヒットを記録したアクション映画『スピード』などは、このようなサポートがなければ実現は不可能に近いものだっただろう。このようなことを書くと観客の興を殺ぐという意見も聞かれるが、『クリフハンガー』でもそうだったように、映画というのはやはり安全第一で撮影されるべきものなのだ。

＊

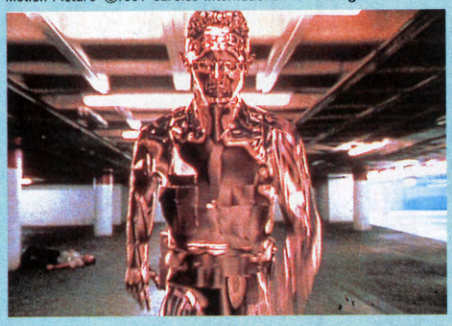
少し未来を展望すると、スタントをサポートするCGの使用はともかくとして、CGによる映像化では、'95年5月公開予定の『キャスパー』で、主人公の幽霊キャスパーを全てCGで製作することが発

写真提供：ドリーム・クエスト・イメージズ



●父親の跡を追うかのように衝撃の死を遂げたブランドン・リー。しかしハイテクを駆使して完成された『クロウ』の成功は、サイバーパンクブームの誕生を予感させる。写真は雨の中のシーンを、色調を変化させながら部屋の中のシーンに変える経過を追ったもの。

T2 and TERMNATOR are Trademarks of Carolco Pictures Inc.
Motion Picture ©1991 Carolco International N.V. All right reserved.



●オリジナル『ターミネーター』の版権には十数社が群がっていたという、それを全てクリアして『T2』は完成された。ファンの期待する『T3』の製作はあり得るのだろうか。

写真提供：フォックスビデオ

●公開当時は期待したほどの成績ではなかった『アビス』だが、その残したものは大きかった。ディレクターズカット版も登場し、評価は高まる一方だ。

©Touchstone Pictures

TM & ©1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS,INC & AMBLIN ENTERTAINMENT,INC.

「ジュラシック・パーク」
ビデオ発売：CIC・ビクタービデオ

●全世界でナンバー1の興行記録を達成した『ジュラシック・パーク』。全米と日本は『E.T.』に一歩譲っているようだが、この2作はどちらもスピルバーグ監督作品だ。97年の続編の公開が世界中から待ち望まれている。

表されている。この作品ではキャスパー以外の登場人物は全て人間の俳優が演じており、史上初の本格的な人間とCGとの共演が実現されるのだ。

また、サマーシーズンに公開予定の『カットスロート・アイランド』でも新しいCGの使用が計画されている。この作品は『クリフハンガー』のレニー・ハーリンが監督している海賊映画だが、この映画でハーリンは、海賊船が大海原を航行するシーンをCGで映像化しようとしているのだ。

このような撮影で実際に海賊船を建造することは、過去にも例があり不可能ではない。しかし実際の船を使って例えばカメラの直前で船がターンをするようなシーンの撮影を行う場合に、その撮影が上手くいかなかったとすると、元の位置に船を戻して再び撮影を行うためには丸一日以上が掛かってしまうようなこともあり、実際に思うような撮影がなかなかできないのが実情だ。

これをCGを使えば監督は思いのままに船を操ることができ、何度でも即座に撮影を繰り返すことができるという訳だ。当初の製作発表では、ハーリンはぜひとも実現したいといっていたが、その後俳優のトラブルなどが重なった作品で、さてどうなったことか。

最後は、いよいよ'96年からの製作開始が発表された『スター・ウォーズ』についても触れておきたい。この作品ではすでに報道されているように、前シリーズの主人公たちの親の時代が描かれることになっているが、これには当然帝国華やかなりし頃の宮廷が舞台となってくる。そこでこれらの宮廷シーンの背景セットの建築が問題になっていたのだ。

これに対してILMでは、CGによる背景を合成するデジマット・システムを開発、このシステムはすでにテレビシリーズの『ヤング・インディ・ジョーンズ』でも使用されて、エミー賞の技術部門を受賞するなど、その効果は実証されている。なお発表によるとルーカスは、次回作の撮影をILMに新築されるテクノロジー・スタジオで行うとしており、このデジマット・システムが大々的に力を発揮することは間違いのないところのようだ。

DIGITAL DOMAIN

デジタルドメイン

Dreaming With Your Eyes Wide Open

キャメロン監督絶賛！「僕たちが頭の中に抱いているどんな映像でも、現実に表現してくれる場所。それがここさ」

デジタル・ドメインは、昨年、IBMといまやハリウッドを代表する映画監督のひとりジェームズ・キャメロン、キャラクター作家スタン・ウインストン、ILM元チーフのスコット・ロスによって設立された注目のプロダクションだ。ジェームズ・キャメロンの最新作「トゥルーライズ」で、デジタル・プロダクションを担当し、一躍世界から脚光を浴びた。

彼らは、特殊効果技術を中心に、映画やCF、音楽ビデオや娯楽施設のための高精細動画の製作に特化した67000平方フィートにおよぶ広大かつ最先端のスタジオと人材を有している。また、今回インタビューに応じたクリス・マッキビン副社長率いるニューメディア部門では、いま話題の次世代機対応のゲーム・タイトル製作の話も持ち上がっているようだ。

Chris Mckibbin;Vice President,New Media

●ロス在住のアーチストたちと提携してるだけあって、オフィスの中は、絵やオブジェであふれている。木材を生かした受付もなんだか、オブジェっぽい。

●ニューメディア部門の戦略について

イメージが具体的になっているわけじゃないけど、既に成功を収めているゲーム会社、たとえばアクレイム、バージン、EAとの連携で、凄いゲームを創りだすつもりでいる。僕たちにはズバ抜けた想像力と特殊効果の技術があるし、それに最高のアートディレクターも揃っている。

●現在、力を入れている製作環境は？

一度キャプチャーすれば、アニメーションの製作が飛躍的に容易になる「I.A.R.D.(Human Animation Research and Development)」という画期的なシステム。

これは、まず骨格から始めて、腱を骨に付けて可動部分や接合部の関係をきちんと造り、腱に筋肉を付ける、という具合に、コンピュータの上に、骨格から皮膚に至るまで、解剖学的に正確な人体を造り上げて、あとから自在にアニメートさせるシステムなんだ。

●バーチャル・アクターを起用したタイトルの可能性は？

いまのところ、いくつかのモーション・キャプチャー・システムのデモに使ってみてるよ。アクレイムにも、彼らの技術のライセンスが売却を働きかけてる。

人間の顔はともかくとして、合成キャラクターは絶対イケると思う。うちの研究開発部門でやってるのはかなり驚異的なレベルに達している。

だから、マスクをつけてるとかサイボーグ風のキャラクターとかの、写真くらいの画質で、すごくリアルなモーションによる表現で実現するんじゃないかな。

たとえば（ジェームス・キャメロンの次回作）「スパイダーマン」では、主人公のマスクをつけ、ボディの部分はモーション・キャプチャーで動かすみたいだし……。あと3年から5年くらいかな。

●情報スーパーハイウエーへの期待

スーパーハイウエーは、ある種の強力な標準になると思う。そこで、素晴らしいストーリーを創りだす力を持った人たちや、制作能力を持った人たちは、きっと成功するだろうね。

ハリウッドはそうした人材を集めたり、必要な製作資源をまとめあげる力を持ってる。だからハリウッドは、全部ではないけどそれなりの役割は果たすだろうね。僕らは、どんなメディアでも一流のプロバイダーとして機能していくよ。（情報スーパーハイウエーのような）広帯域ネットワークは、エンターテインメントや、さまざまな番組、教育を配信する最高のシステムだと認識しているからね。

●5年後のマルチメディア業界は？

とにかく、いろんな体験を提供できているんじゃないかな。

それは劇場の大型スクリーンで体験できるものかもしれないし、家庭にいながら体験できるものかもしれない。

観客はそれぞれ違った場所にいて、まったく違う世界を眺めたり、あるいは参加したりしながら、それぞれが独特の体験を楽しむことができるとかね。

僕たちの役割はそうしたメディアを提供することになると考えてる。

Interview:Carolyn F.STRAUSS

【主な作品リスト】

■True Lies＝トゥルーライズ（'94）
ジェームズ・キャメロン脚本・監督、アーノルド・シュワルツェネッガー主演

■Interview with a Vampire＝インタビュー・ウイズ・ア・バンパイヤ（'94）
ニール・ジョーダン監督、トム・クルーズ主演

■Apollo 13＝アポロ13号（'94）
ロン・ハワード監督、トム・ハンクス主演

■Strange Days＝ストレンジ・デイズ（'94）
キャサリン・ビグロウ監督、アンジェラ・バセット、ラルフ・フィネス主演

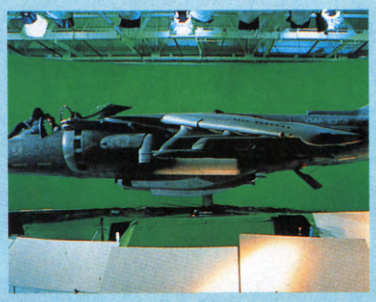
※この他Jeep、Nike、Timex、MCIなどのCF、ローリング・ストーンズのミュージック・ビデオ「Love is Strong」を手掛けている。

【H・A・R・D.】

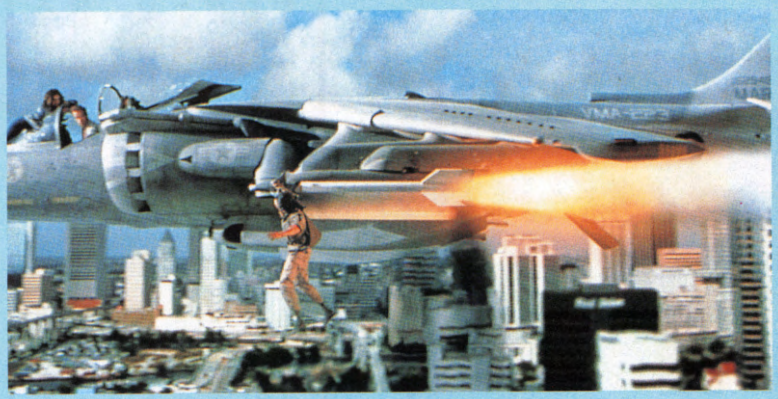
デジタル・ドメインが自社開発したモーション・キャプチャー・システム。

同社ニューメディア部門は、映画の特殊効果用に社内で開発された、こうしたシステムを、ゲーム開発に最大限に活用することができる。現在のCG技術では人間の表情を精密に表現することが困難であるが、動作に関しては、実写では難しいダイナミックで迫力のあるカメラ・ワークを表現することができる。

写真提供：DIGITAL DOMAIN



●映画「トゥルーライズ」の1シーン。人物と、飛行機を別々に、グリーンバック（映画の場合、最近はブルーバックではなくグリーンバックが多用される。ブルーだと、自然界にブルーの要素を持ったものが多いことや、映り込みが多いものの場合きれいな合成ができにくい）で撮影。後から背景をコンポジットするためモーションコントロールカメラが使用された。その後、背景と人物、飛行機を合成し、飛行機のジェット噴煙及び、炎は、合成後描き込まれた。



●「タイメックス」CFのためのコンピュータグラフィックスアニメーション。最近やたら「自由の女神」を題材に使ったCFを多く見かけるが、これは、そのうちの一つ。夜空に雷鳴が響き、カメラはどんどん自由の女神に寄って行く。自由の女神がふと腕を覗き込むと、そこには、タイメックスの特殊夜光性文字盤がひかり輝いている、と言った内容。コンピュータグラフィックスの自由の女神に、ニューヨークの実写を合成している。

●ローリングストーンズのプロモーションフィルム。このプロモーションフィルム制作にあたって、ミニチュアは一切使用されず、背景はすべてニューヨークの実写。モーションコントロールカメラを多用して完成された映像には、街を闊歩する巨人がリアリティを持って存在している。

The Quest for Creative Excellence

DREAM QUEST IMAGES

ドリームクエストイメージ

アビスのDQIが、今度は「クロウ」で底知れぬ実力をいかんなく発揮！故人ブランドン・リーが蘇る!?

ドリーム・クエスト・イメージズ社は映画、TV、CF向けの最先端の特殊効果で知られる企業だ。

15年前にガレージ企業として出発し、映画「アビス」の特殊効果でアカデミー賞を受賞。5万平方フィートのスタジオを持つまでに成長した。コンセプト・デザインから視覚効果のデザイン、ライブ・アクション撮影に関連した監修、特殊視覚効果撮影からそのフィニッシュまで、幅広いレベルの製作プロセスをカバーできる。

現在は、CD-ROM分野に進出し、教育関連のプロジェクトやインタラクティブ・ゲーム分野で各社と交渉を進めている。

今回は、エグゼクティブ・プロデューサーのマーク・ガルビン氏が、インタビューに応じてくれた。

Mark Galvin;Executive Producer

●映画「クロウ（＝The Crow）」について

ブランドン・リーの撮影中の死亡の後、プロダクションから、我が社でなければ実現不可能な7つのシーンを仕上げて欲しいと依頼があった。

実際に、ブランドンを撮影した、本篇に使う予定のなかったフィルムの中から彼の画像を取り出して、生前に撮れなかった別のショットにはめ込むよう依頼されたんだ。

これは非常に難しい仕事だった。たとえば、暗い、雨の降っている屋外で撮影した彼の画像を抜き出して、彼がアパートにいるシーンにはめ込まなければならないといった具合にね。

僕たちはフィルムに処理を施し、抜き出しやすいようにブランドンの色調を調整し、彼の画像部分を取り出してふたつのショットに挿入した。

ひとつは割れた鏡に映る自分をのぞき込む場面、もうひとつは彼がアパートに歩いて入ってくる場面。

最も厄介だったのは、取り出す側のフィルムは雨の降っている暗い裏通りのショットなんだけど、アパートの中には全然雨なんか降ってないということ。屋外での彼の肌は黄色がかっていたんだけど、アパートの中ではもっと温かい肌色にしなければならないからね。

それから、このふたつのショットを仕上げた後で、僕たちはブランドンの代役に、ブランドンの外見をフルフレームで合成してくれと頼まれた。

そこで僕たちは、ノース・キャロライナに作られていた模型やミニチュアをカリフォルニアの僕たちのスタジオに持ってくるようにプロダクションに要請して、うちのクルーがモーション・コントロール・カメラを使ってすべてのミニチュアの撮影を行なった。

というのは、僕たちが依頼された合成シーンの撮影機器のセッティングや、シーンのコントロールについての記録がなかったからなんだ。

この合成作業はまったく悪夢だった。9週間のうちに70～80場面を撮影する必要があったからね。でも、そのおかげでこれを克服した後は、合成作業を容易に進めることができた。

●バーチャル・アクターについてどう考えているか？

この仕事で、会話シーンでのブランドン・リーの顔には、細工はしなかった。

僕たちは、観客が俳優の演技をコンピュータ化して欲しいと望んでいるとは思わないし、技術もそこまで到達しているとは思えない。

同様に、例えば、古いフィルムをリメイクして、会話シーンをうまく合成して作れるとは思わない。

当然どのフィルムにも、俳優たちが演技した会話シーンがあるけど、もし俳優をそれぞれのシーンから取り出して、そっくりな台詞を発するようなシーンに流用しようとしても、映画を成り立たせているのは俳優の演技や彼らの関係のあり様なんであって、僕はそういう前提を無視したくない。

バーチャル・アクターというのは、我が社でもそういったシステムを開発して

【主な作品リスト】

■The Mask＝マスク ('85)
ピーター・ボグダノビッチ監督、シェール主演

■The Fly＝ザ・フライ ('86)
デビット・クローネンバーグ監督・脚本、ジェフ・ゴールドブラム主演

■The Abyss＝アビス ('89)
ジェームズ・キャメロン監督・脚本、エド・ハリス主演

■Total Recall＝トータルリコール ('90)
ポール・バーホーベン監督、アーノルド・シュワルツェネッガー主演

■Return of The ThreeMusketeers＝新・三銃士－華麗なる勇者の冒険－ ('90)
リチャード・レスター監督、C・トーマス・ハウエル主演

■Toys＝トイズ ('92)
バリー・レビンソン監督、ロビン・ウィリアムズ主演

■The Crow＝クロウ ('90)
アレックス・プロヤス監督、ブランドン・リー主演

※この他にTV番組、

■「Alien Nation（エイリアン・ネイション）」

■「Steven Spielbergs Amaizing Stories（アメイジング・ストーリー）」
シミュレーション・ライド用フィルム

■「Space Batman Adventure（スペース・シャトル・アメリカ）」

■「The Batman Adventure（バットマン・アドベンチャー）」
教育用フィルム

■「SONY Wonder Interactive Film（ソニー・ワンダー・インタラクティブ・フィルム）」

などの特殊効果撮影を担当している。

【同社の画像処理技術と環境】

デジタル画像構成、デジタル画像操作、ミニチュアを使用したモーション・コントロール撮影、高速度ミニチュア撮影、コマ撮りによる人形アニメーション、マット・ペインティング、モデル作成、ライブ・クロマキー合成、グラフィックス・アニメーション、光学処理などの特殊効果技術を有している。

また、装置環境は、サンのワークステーションのハードおよびソフトウェアをベースにしているが、そのワークステーションのうち70％が3次元画像処理を行なうシリコン・グラフィックスのものになっている。他にはロト・スコーピング（撮影画像へのレタッチ装置）などが使われている。

写真提供：DREAM QUEST IMAGES

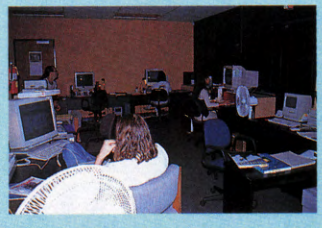
●来春日本公開予定の「マスク」では、ILMのSFXが脚光を浴びているが、マスクの内側が光るシーン、敵役がマスクを付けた際暗雲たち込めるシーン、敵役の舌がヘビの舌の様にニュルニュルと延びるシーンなどは、ドリームクエスト・イメージが担当している。

いるけど、たとえばとんでもない危険が及びそうなシーンなどでバーチャル・アクターなり、バーチャル・アニマルなりを生身の俳優の代りに使えるというのは素晴らしいと思うけどね。

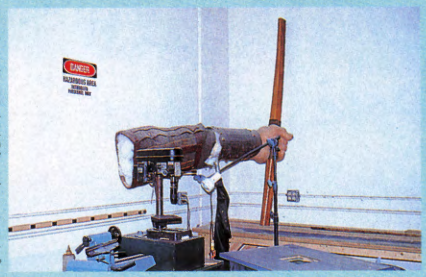
●モーション・キャプチャーについて

他社と同様に、僕たちも活用している。CG技術が次の段階に向かおうとしているひとつの方向なんじゃないかな。

誰もが次第に高度化しつつあるモーション・キャプチャー・システムを使って、合成キャラクターにより優れたはっきりした動きをさせたいと思っているからね。



●映画「クロウ」でブランドンが覗き込んだ鏡が音を立てて割れるシーン。
雨中でのブランドン・リーの捨てカットから、ブランドンのみを切り抜き、肌の色等を調整後部屋の中のバック絵と合成。その後割れた鏡のハイライト部を合成、割れた部分の映り込みを調整した。もちろん、割れた鏡に人物がどう映り込むのかを、前もってシミュレートしている。



上：ロスで最近増えつつある郊外型のプロダクション。社屋の外には、のどかな風景が広がっている。下：映画「ロビンフッド」で使われたケビン・コスナーの腕モデル。

限りなく実写に近いアニメーションから、限りなくアニメーションに近い実写へ——ハリウッドのもうひとつの潮流

文●伊藤淳子

奇想天外なストーリーも実写化してしまう、ハリウッドの力技を見せつけられた94年……

ほんのちょっと前まで、はっきりいって、日本のアニメはかなりイイ線をいってた。

ハリウッドの映画関係者はこっそりと日本のアニメを見て、ストーリーやら、メカやら、演出やらをずいぶんと参考にしたはずだ。そこで日本のアニメ関係者が「アニメは実写ではできないことができるから」とかコメントしているうちに、アメリカはアニメを越える実写を作り出してしまったといえる。

コミックが原作の映画といえば、バットマン、スーパーマンなどのヒーローものが有名だが、1994年のものはちょっと傾向を異にしているといってもいいかもしれない。

というのは、昔はあくまで「実写版」であったのに対して、昨今の作品は限りなく「アニメーションに近い実写」が特徴といえるから。

その最たるものは「フリントストーン」と「ザ・マスク」だろう。

説明するまでもないが、「フリントストーン」はハンナバーバラというアニメーション会社の超有名なカートゥーン・アニメーションが原作である。日本でいうところの「のらくろ」みたいな由緒正しいアニメーションを、スピルバーグ率いるアンブリン・エンターテイメントが10周年記念に総力をかけて製作した。ところが、あまりにも実写的なアニメーションになってしまい、かえってインパクトに欠けた感がある。CGとぬいぐるみとロボットの区別がまったくつかないというのは、自然すぎてかえって不自然な印象さえ与えると感じたのは私だけだろうか。家の中でぴょんぴょん跳ねる恐竜とか、本当にそのへんのペットショップにいてもおかしくないくらいの出来だった。「ジュラシック・パーク」のデータも活かしたというだけあって、もう、ああなると「実写でできないことは何もない。何でもござれ」である。当然のようにアメリカでは大ヒットを記録したことはいうまでもない。

ロジャー・ラビットは実写にカートゥーンを合成したものだけど、ザ・マスクはカートゥーン的な実写だ

「ザ・マスク」も見ようによっては完璧にカートゥーン・アニメーションである。

アニメーションと実写の合成は「ロジャー・ラビット」などでもすでにおなじみだが、一番大きな違いは「実写をカートゥーンみたいに動かした」点にある。

平凡な銀行員の主人公が、タスマニア（ということはオーストラリアの？）のマスクを被るとやたら陽気な殺人鬼になる、つまり「ゼロ to ヒーロー」（ZERO to HERO）で、目がどっか～～～んと飛び出したり、身体が伸びたり縮んだり、そこここにCGが使われている。

特殊効果を担当したILMといえば「ジュラシック・パーク」「永遠に美しく」などなど、CGアニメーションの技術にかけて先端をきっていたが、そのキャリアは1970年代半ばに遡り、研究に研究を重ねていた。かつてはオリジナルのソフトを開発して使っていたが、今回の「ザ・マスク」ではSOFTIMAGEを使用。理由は「使いやすくて、インタラクティブな演出の選択がいろいろできる」ということらしい。ユーザーフレンドリーなソフトを使ったとはいえ、87カ所におよぶCGアニメーションに20人（そのうちCGアニメーターが8人）が9ヶ月かかったという。（すべての効果や演出はストーリーボードに描き込まれてあるという）

たとえば、マスクが顔に張り付く場面は2Dのモーフィングを使い、特殊メイクへと繋いでいる。さらにロトスコープを使い、従来のアニメーションと同様に竜巻のような効果を入れたりしている。

また、マイロという犬の3Dアニメーションは、鉛筆で原画を描く要領で、アニメーターがモデリングしたものと、粘土のモデルで位置のデータを入力したものを利用している。

大切なことは、これらの作業をアニメーターがこなしているということだ。

「アニメの基礎技術が身についていたから、SOFTIMAGEを使っても抵抗がなかった」とアニメーターのひとりはある雑誌でコメントしている。

ちなみに、主人公を演じるジム・キャリーは、アメリカでいま一番人気があるコメディアンである。

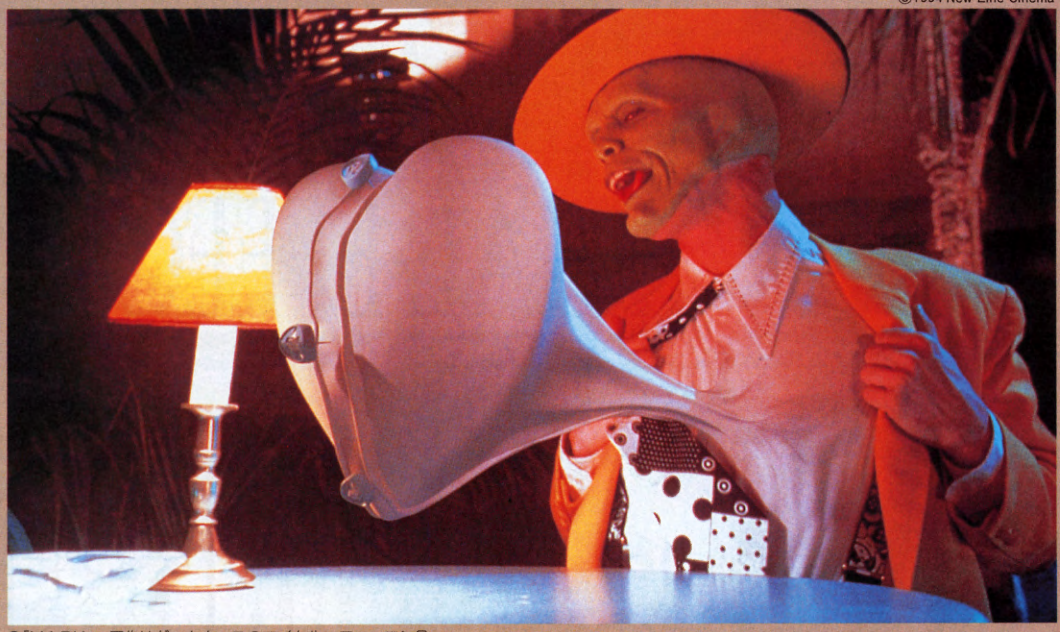
監督のチャールズ・ラッセルは、「マスク」というキャラクターをもうすこし違った形で考えていたらしいが、特殊メイクを担当したグレッグ・キャノン（アカデミー賞を受賞し、代表作には「ミセス・ダウト」がある）が勝手に考えてしまっていたとか。で、グレッグさんたら、原作にはあんまり似てない「ハンサム」チックな顔にしたそうな。そのゆえんは、頬骨と、顎の割れ目。この割れ目がユダヤ系ハンサムの条件なんだそう。

もう、CGなんて珍しいものじゃない。これからは技術より演出の知恵比べだ。

アクション・テイストの「クロウ～飛翔伝説」も、88年に発表されたジェームズ・オバーのコミックが原作で、映画はアメリカでは大ヒットしたが、日本ではあまりふるわないうちに劇場公開が終わってしまった。主役を演じたブランドン・リーが撮影中に殺害され、そのため、主役がいない後半はCGテクニックでブランドンを復活させたといういわくつきの作品だ。人物のシーンだけをカット&ペーストしたり、スタントマンに顔だけブランドンをペーストしたり、そういった小技を上手に使った苦肉の策が実った例といえる。

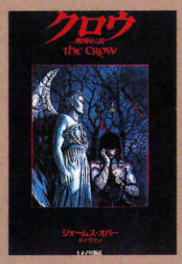
アメリカでは、アンダーグラウンド・タッチの原作コミックスが売れ、キャラクターTシャツが売れ、そしてサントラが売れた。グレアム・レヴェルという作曲家は、B級のホラー映画音楽ばかり作ってきた人だが、このサントラに関しては「これこそ久々の正当派ヘビーメタル」みたいなノリで、カルト的な若者にうけまくった。ということは、そういうヘビーな音はやっぱり劇場で聴かなくち

©1994 New Line Cinema



●「MASK」。原作はダークホースのマイケル・ファーロン&マーク・ヴェルハイデンによるコミック。従来の脳天気なアメコミ・ヒーローと違って、毒もアクも強い、ダークなカルト・ヒーロー。監督のチャールズ・ラッセルも「エルム街の悪夢3」がデビュー作というカルトぶり。何より見ものの特撮CGはご存知ILMのケン・ラルストンが担当。映画の日本公開は95年3月予定。[写真提供：ギャガ・コミュニケーションズ]

©1994 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. THE FLINTSTONES ® AND FLINTSTONE CHARACTERS ARE TRADEMARKS OF AND COPYRIGHTED BY HANNA-BARBARA PRODUCTIONS, INC.



●「クロウ」1981年キッチンプレスというマイナーな出版社から刊行された、ジェームス・オバーのアンダーグラウンド・カルト・コミック。ロックグループ、キュアーのロバート・スミスばりの主人公のキャラクターに人気が集まった。日本では翻訳版コミックスはキネマ旬報社から1200円で。サントラもヘビーなロック・ファンにはGOOとくるはず！

●「フリントストーン」恐竜のブルドーザー、マンモスの鼻のシャワー、石のコインの自動販売機、そんな石器文明社会に暮らす平凡な男が、ある日会社の副社長に任命されて…。

やいけなかったと思う。そのうえ、CG処理のためかやたら暗い画像はテレビではつらい（私はアメリカでケーブルテレビで見た。日本では、こういった情報が予めないから映画館まで足を運ぶ人がいないのだ）

ところで、「ザ・マスク」で成功を納めた出版社であるダークホースは、今度は「タイムコップ」をヴァン・ダム主演で映画化した。（こちらもCGてんこ盛り映画）おまけに「エイリアン対プレデター」とか「プレデター対バットマン」といったキワモノもコミックスで出版し、近年の映画化をもくろんでいるという。

ここ数年、ロサンゼルスにはCGアニメーションのポストプロダクションが雨後のタケノコのように出てきている。それこそ、フリーランスでひとりでやっているようなものから、PDIだのDigital DomainやAngel Studioといったところまで、規模はさまざまである。

そして、アニメーションといったら、セルよりCGという印象さえある。

ケーブルテレビやインターネットではすでにCGアニメーションのプログラムも始まっている。

正直なところ、アメリカのコミックス業界は年々斜陽である。しかし、奇想天外なストーリーを求めるハリウッドとタイアップすることにより、出版社もサバイバルできる。それがCGふんだん映画が生まれる理由のひとつにもなっている。

が、やはりアメリカである。

ひとつの映画からマルチメディアな展開（というかマーチャンダイジング）をきちんと計算しているのである。CGコミックスを出版し、CD-ROMを出し、インターネットでデジタル・アニメーション番組をはじめ、TVシリーズ、そして劇場大作……と、綿密な計画をたてることも必要だ。

1本の映画を製作するために、これまで以上にいろいろな技術とスタッフが結集している。だから余談だけれど日本で公開される際のパンフレットには制作スタッフのクレジットを必ず全部のせてほしいと思う。特撮や効果が楽しみの新しいファンが少しづつ増えているのだから。

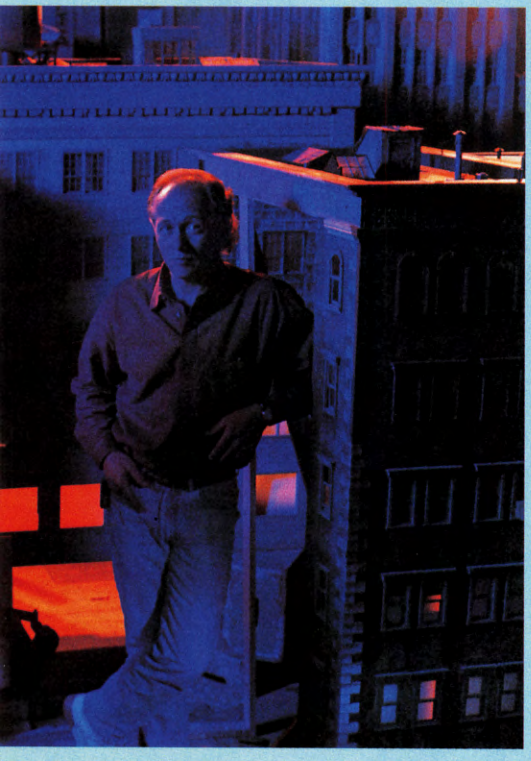
Digital Has Changed Our Lives !

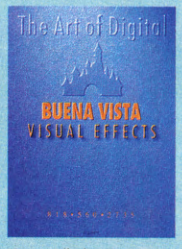
BUENA VISTA VISUAL EFFECTS

ブエナビスタビジュアルエフェクト

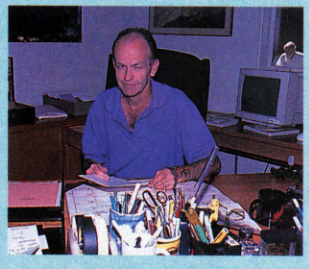
生粋の映画人、そして特殊効果の草分け的アーティスト、エレンショウ率いる成熟した映像製作ユニット。

ブエナ・ビスタ・ビジュアル・イフェクト社は、ディズニー社の独立系の視覚効果スタジオ。今回は、ウォルト・ディズニー・スタジオ、ILMを経て、同社の視覚効果担当副社長を務めるハリソン・エレンショウ氏にインタビュー。同氏は「スターウォーズ」のマット・アーティストであり、視覚効果アーティスト、映画作家として、映画業界に20年以上も携わっている。





Harrison Ellenshaw,Vice President



●映画が好きで好きでたまらない、といった感じが溢れんばかりのハリソン・エレンショウ氏。映画の本質は何か、ハリウッドはどうあるべきか、またどうなってゆくべきか、を熱っぽく語ってくれた。左は映画「ディック・トレイシー」の撮影用セットで。

●SFXで最も面白いと思うことは？

技術をデジタル方向に切り替えて18カ月。計画では年に60ショットくらいをデジタルでやるつもりだった。でも18カ月で600ショットもやってしまった。

すごいと思うのは見たいと思う画面にすぐにアクセスできることだね。こういうことは昔はできなかった。

映画の人間がビデオの人たちをずっとうらやましく思っていたのは、ビデオだったら処理を行えば、ボタン一発ですぐにその効果を見れることだった。

いまや同じことが映画でもできる。ボタンを押せば、同じ場面を何度も繰り返したり、飛ばしながら見たりもできる。

これは、フィルム・プリンターの上で合成をうまくできるということ以上に重要なんだ。もっとも、素早くやれるということで、表現をより成熟させることに頭が行かなくなる。これは問題だけどね。

●CGが映画に与える変化のゆくえ

コンピュータがどんどん速く強力になって、CGはフィルムを扱うよりも簡単に実用的になっていくだろうね。

だけど、特殊効果用の施設は最終的にはエディターの隣りの部屋で済むくらいまで縮小してしまうのかも知れない。

エディターがランダム・アクセス型の編集装置で何でも処理してしまえるようなことが10年から15年で起こると思う。

●マルチメディアへの関心は？

フィルム用の特殊効果プロダクションのやり方をゲームにも利用すれば良いという考え方だとか試みはある。

我々が進歩して技術が進歩すれば、変化は起こる。映画も変化してるし、作り方も変わってきている。ネットワークで素材の送受信が簡単にできるとか。ディズニーにしても、インタラクティブ部門をスタートしてそれを順調に軌道にのせ、どんどん先に進もうとしている。

でも、これはまったく先の分からないビジネスだね。ゲームや教育、エンターテインメントだとかをミックスしたものだとか言ってるけど、それが自分の求めているモノかどうかは実際に現物を見るまで誰にも分からない。それは制作側にしても同じことだろうし。

マルチメディアの百科事典を、私も子供も使っているけど、使って初めて昔ながらの百科事典に較べて楽でもなんでもないことが分かった。本物のノートに書く方がNewtonに書くよりも速い。

ブームまでには、いろんなステップがある。その出発点で、どんな技術でも以前のものより画期的に使いやすい必要があるけど、そういうものはまずない。

●今後CGは映画で盛んに使われるか？

「新しい技術が手に入ったから、映画を作ろう」なんていうことはほとんどない。

写真提供：BUENA VISTA VISUAL EFFECTS

【主な作品リスト】

■The Man Who Fell to Earth＝地球に落ちてきた男（'76）ニコラス・ローグ監督　デビット・ボウイ主演

■Star Wars＝スターウォーズ（'77）ジョージ・ルーカス脚本・監督　マーク・ハミル主演

■The Empire Strikes Back＝スターウォーズ帝国の逆襲（'80）ジョージ・ルーカス脚本・監督　マーク・ハミル主演

■TRON＝トロン（'82）スティーブン・リズバーガー脚本・監督　ジェフ・ブリッジス主演

■Superman IV: The Quest for peace＝スーパーマン4 最強の敵（'87）シドニー・J・フューリー監督　クリストファー・リーブ主演

■Ghost＝ゴースト ニューヨークの幻（'90）ジェリー・ザッカー監督　パトリック・スウェイジ、デミ・ムーア主演

■Dick Tracy＝ディック・トレーシー（'90）ウォーレン・ビューティ監督・主演

※この他、ディズニー・ランドのアトラクションで話題を集めたマイケル・ジャクソン主演のCaptain EO（キャプテンEO）などの特殊効果も手掛け、現在は「The Jungle Book（ジャングル・ブック）」、アクレイムのゲームソフトで知られる「Mortal kombat（モータル・コンバット）」、「The Puppet Master（パペット・マスター）」などの映画プロジェクトを進行中。

【同社の画像処理技術と環境】

ディズニーのフィルム・アニメーション技術と、「Ultimatte（＝ブルースクリーン・ソフトウェア）」、及び自社の合成ソフトを組み合わせたカスタムメイドのデジタル・フィルム・システム、ピクサー社との長年の共同開発による同社独自のデジタル画像操作ツールを使用している。

Computer Animation Production System

WALT DISNEY FEATURE ANIMATION

ウォルトディズニーフィーチャーアニメーション

洗練を続けるディズニー・アニメ。その製作環境の中枢を担うシステム！

ウォルト・ディズニー社では、現在もアニメーション用のセル画は、昔ながらの手作業で製作しているが、'89年以降、あらゆるフィルムのすべてのフレームにコンピュータが利用されている。

いまでも手作業でペイントされているセル画は、アート・ギャラリーで売るためのものだ。

同社のシステムは、CAPS（Computer Animation and Production System）と呼ばれるもので、ピクサー社に出向していた同社のエンジニアの手で'87年に共同開発されたものだ。'92年には10人（うち7人はディズニー社、3人はピクサー社）が、CAPS開発における科学的・技術的業績によってアカデミー賞を受賞した。

CAPSはこれまで「レスキュアーズ・ダウンアンダー」「美女と野獣」「アラジン」「ライオンキング」、といった4本の長編映画で使われている。

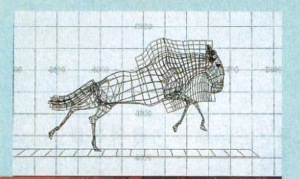
CAPSはデュアル・モニターで、一方がユーザー・インターフェイス専用で、もう一方がシーンの再生に使われる。

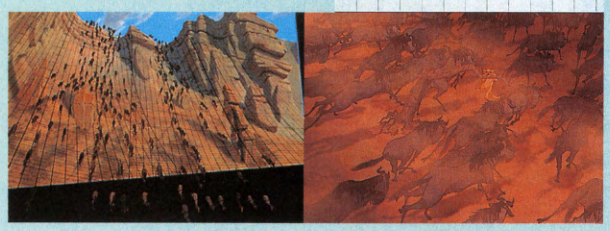
また、このシステムでは、1作品の長編映画当り5テラバイトのメモリーで、2000万以上のイメージ・ファイルを扱えるため、アーティストは週当り1万1000フレームを仕上げることができる。

現在CAPSは、完全にプロダクション・プロセスの中に統合されている。背景彩色部門、アニメーション・チェック、スキャニング、カラーモデリング、墨入れと彩色、合成、などすべての部門が製作中のどのシーンの撮影シートのデータにも同等の立場でアクセスできる。

©The Walt Disney Company All Rights Reserved

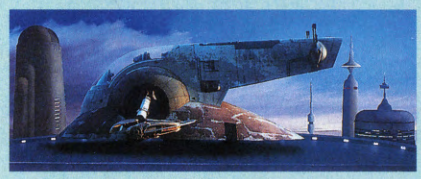
●CAPSによる撮影用シート作り
ペンシル・テスト（鉛筆によるラフ）OKで電子化。背景、中景、前景と共に彩色後、再び合成可能なレイヤーに分けて電子化される。このデータ群がフィルム・レコーダー（コンピュータ画像をフィルムに焼き付ける装置）に送られる。

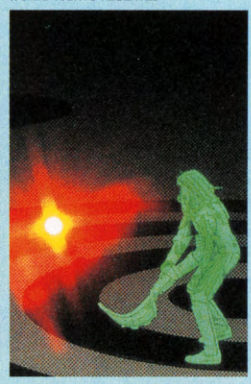




MCML×××I WALT DISNEY PPODUCTIONS
WORLD RIGHTS RESEAVED

●右：初めてCGを使用した歴史的な映画「トロン」。上：映画「ジャイアント・ベイビー」より。下：映画「スターウォーズ帝国の逆襲」のマット画。





そういう映画が成功することはもっとない。いい例が「TRON」。

スティーブン・リズバーガーは80年代の初めにCGに何ができるかを理解し、それを使う映画を書いた。だけど、それでは映画はうまくいかなかった。

一方で、10年前に「ジュラシック・パーク」を制作できたかというと、そうは思わない。技術がなかった。だけど頭に入れておくべきは、スピルバーグがストーリーを伝えるためのまったく素晴らしい能力を持っていることだよ。

映画スタジオの連中には、彼の映画を微細に分析して、彼が成し遂げたことの本質を理解している者がいない。効果の理解というのは、映画が何を基本に成立しているかを理解することなんだけどね。

●ハリウッドに未来は見えているか？

彼らは分かってないね。とっかかりさえない。ハリウッドのオフィスにいるのは、将来みんなが何に関心を持つかとか、自分たちの役割がどうなるかなんて分からずあくせく仕事をしている連中なんだ。

もっとも、昔からハリウッドはストーリーや、魅力的な人物や有名人、名声などを伝えるのが仕事で、大方の人たちはそれで充分に夢中になれるのも事実だ。

●新しいタイプの有名人は出現するのか？

たとえば、情報スーパーハイウエーについて言えば、人々は自分でフィルムを出版したりできるようになって、なかなか面白いことになる。

誰もが、他人が読みたくなるような本を書いたりするわけじゃないけど、システムはより民主的になって、ハリウッドのパワーエリートに左右されないタイプの有名人が現われるかも知れない。見たくもないTVを見る必要もないし。

●情報スーパーハイウエーの今後は？

我々が意味のある形で情報スーパーハイウエーに貢献できるかどうかは分からない。ビジュアル・イフェクト施設というのは10年後にはないかも知れない。いまのCGは才能のある人間でも熟練するまでに6カ月はかかるけど、それが誰にでも簡単にできるようになるだろうから。

誰もが映画を作れる能力を持ってるべきなんだけど、現実にはそうじゃない。我々がどこに向ってるかといえば、もっと誰でもが簡単にやりたいことをやれるような状況だと思う。この国が一致団結すれば、そうした教育を有望な輸出品にできるだろうしね。

500チャンネルがある世界じゃなくって、民主的なプロセスで、ひとつのカスタマイズされたチャンネルがあるような世界が理想だね。

Stories and Chracters

PIXAR

ピクサー

「レンダーマン」でハリウッドにCG新時代の幕を開けたピクサーが、21世紀に向けてオリジナル作品に意欲を燃やす！

ピクサー社は'79年、ルーカス・フィルム社のCG部門として設立された。

コンピュータによる画像技術の探究と、それを映画の特殊効果に活かすことを目指した同社、CGの映画利用が経済的にまだ不合理な時代にあって、システムの改良のための研究開発を続け、その努力は'88年、3次元のレンダリング・ソフト「レンダーマン」の発表で報われた。

以来レンダーマンは「ターミネーター2」のT-1000、「バットマン・リターンズ」のペンギン、「美女と野獣」の舞踏場、「ジュラシック・パーク」の恐竜などで威力を発揮。

'95年にはウォルト・ディズニー映画と共同製作の作品が発表されることになっている。

インタビューの相手は、副社長兼ゼネラル・マネージャー・ラルフ・グッゲンハイム氏。

Ralph Guggenheim; Vice President and General Manager

●CGが映画に与えた最大の変化とは？

初期の特殊効果の多くは私たちのグループによるものだった。「スター・トレックII カーンの逆襲」や「スターウォーズ・ジェダイの復讐」の中の特殊効果や、「ヤング・シャーロック・ホームズ」のステンドグラスの効果とか。

CGによる最も大きな変化は、ストーリーテリングの方法が変わったことだ。

私たちは、常にキャラクター作りやストーリーテリングに重点を置いている。それが現在、私たちが長編映画を扱える唯一のCGアニメーション製作会社である理由だと思う。

●モーション・キャプチャーについて

モーション・キャプチャーにもそれなりの役割はあるが、説得力のある表現や、あたかも感情を持ったキャラクターのアニメーションを考えるなら、モーション・キャプチャーは選択すべきではない。

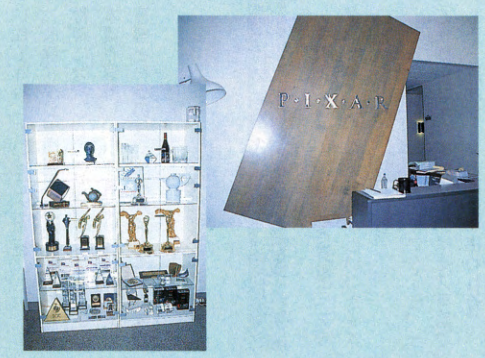
アニメーションでは、キャラクターが本物の人間のように動いても不自然にしか見えない。観客は実際の人間の感情表現以上に動くキャラクターを見ることに慣れている。コミック・キャラクターは誇張なしに表現できるものではない。

モーション・キャプチャーでは、データを分析し、フィルターにかけたりして、元の演技をアニメートされたキャラクターの動作を調整しなければならない。

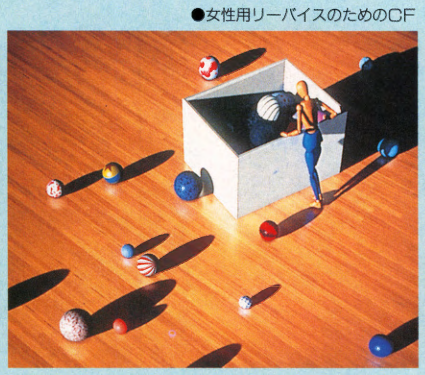
そういうパフォーマンス・アニメーション（演技を取り込んだアニメーション）にも使い道はあるが、それはオマケに過ぎないか、あるいはアニメーターが創作する上で使う道具だと思う。

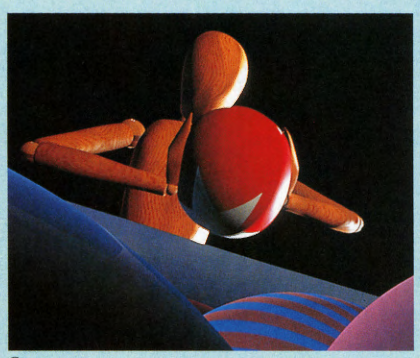
残念ながら、モーション・キャプチャーは、アニメーターの人手減らし対策として紹介されてる。道具として心惹かれるにしろ、それでは何も解決されない。

こうした道具を上手に利用することでアニメーターの生産性や能力を向上させ



●女性用リーバイスのためのCF





©Pixar 1994.

【主な作品リスト】

■Luxo Jr.＝ラグソ・ジュニア

■Red's Dream＝レッズ・ドリーム

■Tin Toy＝ティン・トーイ

■Knick Knack＝ニック・ナック

などのアニメーション・フィルムの他に、CF作品

■Listerine社の「Boxer（ボクサー）」

「Swinging Bottle（スィンギング・ボトル）」

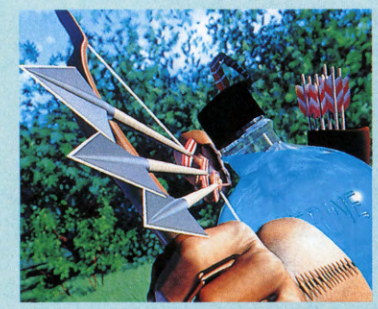
「Knight（ナイト）」

■Carefree社の「Bursting（バースティング）」

■Tressaverst社の「Conga（コンガ）」

などがある。

また、'91年にウォルト・ディズニー映画との間で3本の長編コンピュータ・アニメーション映画の製作契約が交わされている。



●数あるプロダクションの中で、戯人化をもっとも得意とするピクサー社の中にあってきわめて秀逸な作品。ロビンフッドに扮したリステリンのボトルが、的に向かって矢を放つ、と言った内容で、的に向かって突き刺さる矢のモーションブラー効果、リステリンボトルの中の液体の表現、映り込み等々、ピクサー社ならでは、といった感がある。ほかに、ヒットラーに扮したリステリンが演説をするバージョンもある。

©Rixar 1994

るのでなければね。

●映画は目新しいCGだけでいいのか？

目新しさが先行し、ストーリー性が欠如するというのは古典的な問題だと思う。

私たちはストーリーを支え、それを伝えるイメージをCGで創り出すことを追求している。特にルーカスフィルム出身の私たちには、ストーリーを重視した表現こそが第一義であると信じている。

そうでなければ、私たちがいまオリジナルのストーリーを作成し、同時にそれを製作する力を持ってはいない。

©Pixar 1994

●右：グミキャンディーのCF。キャンディーがあたかも、生を与えられたかのように、歌い踊り、スキップする作品。キャンディーを秀過する光の加減、ゴムのようにグニュグニュする質感が素晴らしい。
下：ケロッグ社の新しい「シリアル食品」の為に、1994年7月に制作されたばかりの「We Got Taste」

●マルチメディア・ゲームへの関心は？

CD-ROMやインタラクティブTVは興味深い。しかし、既成のゲームではなく、我が社はそれぞれの媒体に適したストーリーやキャラクター作りという姿勢でそれに臨みたい。いろんなレベルの人々をつないでいく「インタラクティブ・ストーリー」として…。

いまは、どこの誰かも分からない人が買う空手やシミュレータ・ゲームだけだけど、現在のゲーム市場はより大きなマーケットになると信じている。

●情報スーパーハイウェーでの役割は？

コンテント提供者。引続きリニアなメディアを提供するし、同時にインタラクティブなストーリーの製作も行なう。

これから数年の間に、我が社はより広い範囲をカバーする、よりオリジナリティの強いスタジオになっていくと思う。

©Pixar 1994

●シーグラフで発表されてピクサー社の名を不動のものしたといっても過言でない作品。「ニック・ノック」。スノーボールの中の雪ダルマ君が金魚鉢の中の金魚を見そめて、スノーボールの中から必死で脱出しようとするストーリー。かつての「トム&ジェリー」の様なアメリカンユーモアあふれる作品に仕上がっている。

RHYTHM & HUES

リズム&ヒューズ

Quenching the Thirst for Computer Graphics

全米のCG制作会社で実力ナンバー・ワンと評されるリズム&ヒューズは、CFで数々のヒットを飛ばす精鋭集団。

リズム&ヒューズ社は'87年の創設。今年になって、TVCF、特殊効果、テーマパークの分野に加え、マルチメディア部門を設立した。

今回インタビューに応じてくれた副社長のチャールス・ギブソン氏は、ユニバーサル・スタジオのCG部門の研究開発主任、ロバート・エイブル&アソシエーツでシニア・テクニカル・ディレクター、及びソフトウェア・デザイナーを務めた若き実力派。

これまでに、'87年のクリオ賞の受賞作となったベンソン&ヘッジス社のCF「パワー」の製作に携わり、'88年の同賞に輝いたオリンピック・ステイン社の「ブループリント」でチーフ・アニメーターとして脚光を浴びてきた。

アニメーションと実写に見せる彼独特の感覚が、同社の革新的な作品に活かされている。

Charles Gibson;Vice President

●あなたたちが最も得意とする分野は？

僕たちはデジタル処理でキャラクターを作り出し、キャラクターにパーソナリティを与える。それをライブ映像とシンクロさせる独特のアプローチをとっている。

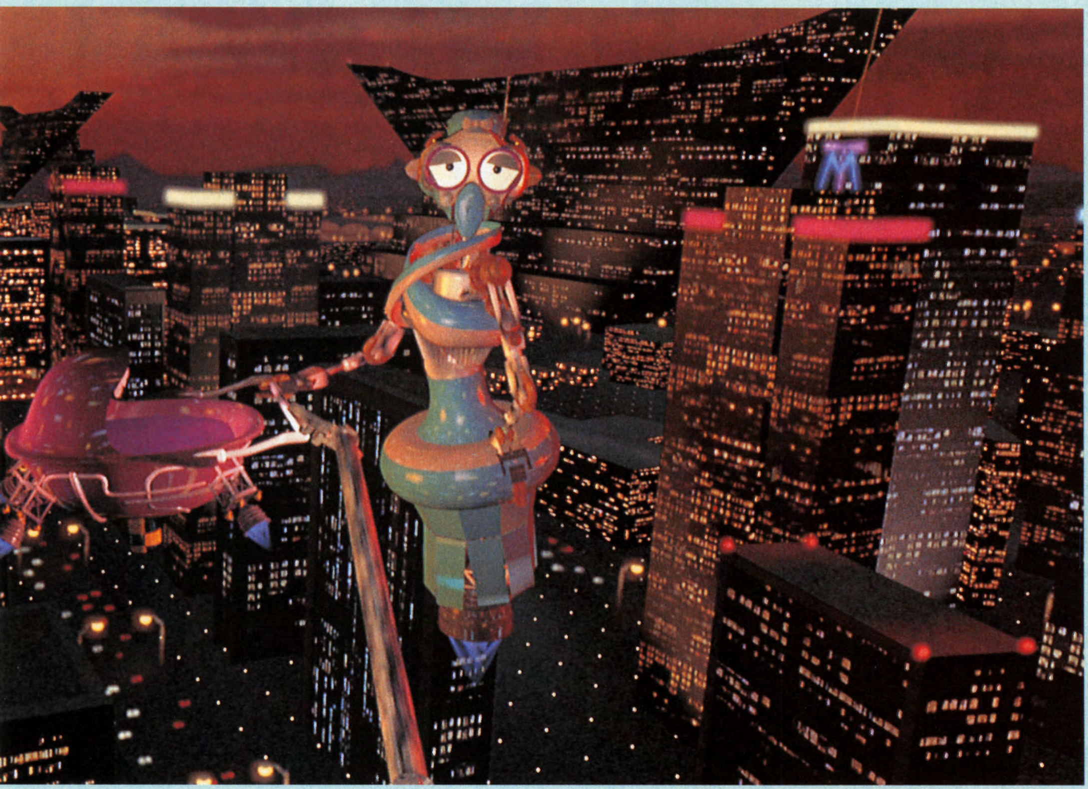
●CGが映画製作にもたらした変化は？

いま、映画製作においてCGは渇望されていると思う。この10年の間に技術が非常に堅実なレベルに達したからね。

ハリウッドがこうした技術をどう使っていくかがここしばらくの課題なんだ。

観客動員の核になる技術があれば、それを極めて速やかに実現する。CGやアニメーションの手本となるような映画が成功すれば、みんなの期待が上がり、創造的な可能性も向上していくからね。

●CGとストーリーのバランスについて



●「キア・モータース」

写真提供：RHYTHM & HUES INC.

【主な作品リスト】

※CF作品として、

■Coca Cola社の「Luge（リュージュ）」「Polar Bears（ポーラー・ベア）」「Jump（ジャンプ）」

■Match Light社の「Bowling（ボーリング）」「Vaulting（ボールティング）」「One Match（ワン・マッチ）」

■Kellogg社の「Vacuum（バキューム）」「Pop Tarts（ポップ・タルツ）」「Cuckoo Clock（クックー・クロック）」

■マツダ「Time Capsule（タイム・カプセル）」

■AT&T社の「Flash（フラッシュ）」「Static（スタティック）」「Lip Service（リップ・サービス）」「Fax（ファックス）」「Parrot（パラット）」「Reliability（リライアビリティ）」「Draw A Crowd（ドロー・ア・クラウド）」「Toy（トイ）」

■IBM社の「Border（ボーダー）」「Four Points（フォー・ポインツ）」

■Reebok社の「Cowardly Baskets（カウアードリィ・バスケッツ）」

■Miller社の「Cactus（カクタス）」

■トヨタ「Lexus:Car Cover（カー・カバー）」

■7Up社の「Saxophone（サギソフォン）」

■Citibank社の「Shrinking House（シュリンキング・ハウス）」

■日立「Monolith（モノリス）」

■日産「Time Machine（タイム・マシン）」

※映画作品では、

■Flight of the Intruder=「イントルーダ—怒りの翼（'90）」ジョン・ミリアス監督、ダニー・グローバー主演

■Stay Tuned=「カウチポテト・アドベンチャー（'92）」

■The Babe=「夢を生きた男（'92）」アーサー・ヒラー監督、ジョン・グッドマン主演

※テーマパーク用フィルム作品として、

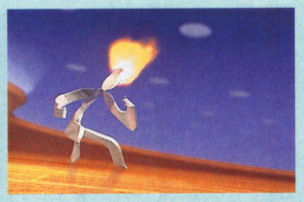
■ユーロ・ディズニーランド用サークル・ビジョン・フィルム「From Time to Time（フロム・タイム・トゥ・タイム）」

■MCAユニバーサル用シミュレーション・フィルム「The Funtastic World of Hanna Barbera-Jetson's Sequence（ザ・ファンタスティック・ワールド・オブ・ハンナ・バーバラジェットソン一家のシークエンス）」

■'93年韓国ワールド・エキスポ用シミュレーション・フィルム「Kia Motors（キア・モータース）」

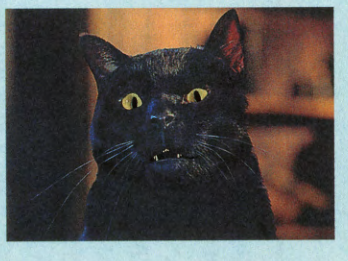
■MCAユニバーサル用シミュレーション・フィルム「Seafari（シーファリ）」

その他、MGMのための新企画などがある。



●マッチライト社のCF「ボウリング」の一コマ。

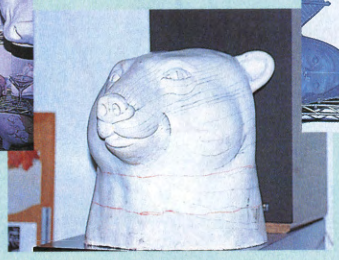
●コダック社のCF「スノーピープル」。



●映画「ホーカス・ポーカス」の一シーン。猫が人間のように喋る。

●数々のCFの為に制作されたモデルが、所狭しと並べられている。まるで、おもちゃ箱だ。

●コカコーラCF用の白熊の顔モデル。このほかに、全身像もあった。



●ウォルト・ディズニー映画「ホーカス・ポーカス」のための、猫のフェースモデル

「ジュラシック・パーク」の大成功は映画界でのCGの地位向上にすごく貢献すると思う。と同時に、誰もがCGを使った映画を検討する気にさせるだろうね。

最近入手したスクリプトでは、デジタル・キャラクターによりパーソナリティが与えられ、それがストーリーの中で主役の次に重要なキャストになっている。

映画界がどれくらい気付いているかが非常に重要だね。みんなが僕たちの考えつかなかったようなやり方でCGを使うスクリプトを書き始めている。

●バーチャル・アクターの可能性

短期的には、バーチャル・アクターが、人間の俳優を使うには危険な場面で、たとえばスタントマンの代わりを務めるようになると思う。あるいは、不可能なイベント・シークェンスをこなすとか。

実際にアニメーションのキャラクターのようにライセンスされたり、パーソナリティとしてのコンピュータ・キャラクターが登場して映画の外でも活躍するかも知れない。コンピュータのマスコットなんかも出てくると思うよ。

だけど、問題はなぜバーチャル・アクターを使うかで、CGで映画を作ると、超現実的な領域に手を染めることになる。これまでに語られたことのない、その世界ならではの物語がいくつもある。そこに僕たちは焦点を当てていきたいんだ。

●マルチメディア・プロジェクトの現状

僕たちはオリジナルのキャラクターとストーリーでプロジェクトをやりたいと思っている。コカコーラ社のために北極熊のキャラクターを作ったけど、僕たちはそのキャラクターの権利を持ってない。

松下電器のために作り上げた「Safari」というプロジェクトは、ゲーム化できたら画期的なんだけど、その権利も持ってない。松下からの依頼待ちってところかな。

●情報スーパーハイウエーとハリウッド

最低。情報スーパーハイウエーが、マルチメディアやインタラクティブ・プロジェクトにハリウッドの声やお墨付きが効くと思っても、ハリウッドから見れば新たな映画配給ルートでしかないから、逆にうまく利用されてしまうと思う。

●情報スーパーハイウエーをどう使うか

僕たちは、いまと同じようにデータ交換のツールとして使うつもり。将来、我が社の作品ネットワークを使ってナローキャストするかも知れないけど。

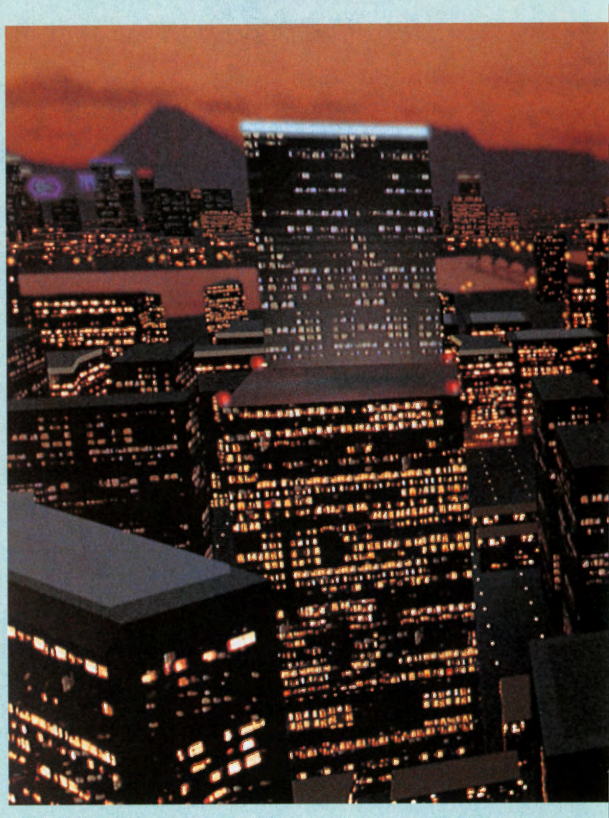
実際、オーストラリアのクライアントと映画を共同制作でISDNを使い、彼らとの間で画像の伝送をやってる。もちろん、すべての画像がデジタルだから、これは非常にうまくいってる。

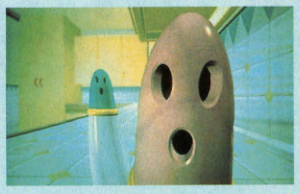
いまは標準的なファイル交換システムを使っているから、毎日の成果をクライアントが自分たちのMacにダウンロードできるようになっているけどね。

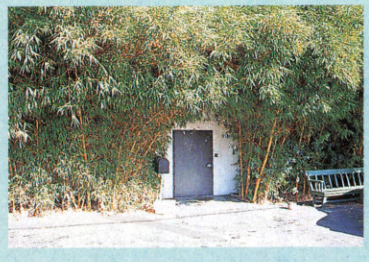
●マルチメディア産業の将来について

期待を込めていえば、健やかに育って欲しいけど、誰にも予測できないと思う。CD-ROMはなくなる。よくできた一時的な媒体ではあるけれども、10年もたてばネットワークが媒体としての充分なバンド幅を手にしてるだろうから。

そうなれば、次は配信チャンネルの公平性や利便性など問題になる。誰もが自分の責任で運用できるのか、中央集権的な構造が続くのか、とか。こうした問題は僕たち自身が解決すべき課題だよね。







●竹林を思わせるたたずまいのなかに、入り口がある。何とも奇妙だ。

●コカコーラCF。感情たっぷりの白熊が楽しい。

Capture the Motion!

MR.FILM

ミスターフィルム

リアルタイム・アニメーションに賭ける最先端のグラフィック・スタジオ、Mr.FILMは、ギミックを許さない！

ミスター・フィルム社は、リアルタイム・アニメーションや3次元キャラクター、バーチャル・リアリティの分野を得意とする'87年に設立された最先端のグラフィック・スタジオ。

リアルタイム・グラフィック・コンピュータに接続されたモーション・センサー・ボディ・スーツを装備した、本格的なブルーバック撮影用の独自のスタジオを持っている。

このボディ・スーツ・システムは、リアルタイムで人間の動きを捉えることができる。クリエイティブ・チームは、スーツからフィードバックされる情報によって人間と合成された背景が切れ目なくひとつのシーンとして編集することができる。

同社シニア・アニメーターのジェフリー・フェンネル氏にインタビューした。

●バーチャル・キャラクターの可能性

僕たちはダンスや空手、格闘技などの動きを、ドラマチックで高度な表現に利用できる装置を持っている。最近も、あるプロジェクトに、米国随一のキックボクサーを雇ったんだ。

バーチャル・キャラクターは、当面はドラマチックなキャラクター・アニメーションとして使われると思う。

人間の肉体の動きと、違和感はないけれども、ひと味違ったフォームを持ち、同時にドラマチックでもあるような表現とかにね。

一方で、「フォレスト・ガンプ」とい

●右：岩男、ゴム人間、氷女、炎少年ら4人が活躍するアメコミからの映画化で、ファイヤーボーイの体を取り巻く炎の表現などが素晴らしい「ファンタスティック・フォー」での1シーン。
上：ラップを歌う骸骨君。'93シーグラフのエレクトリックシアターでは大ウケだった。
左：'91シーグラフで発表されたシルバーサージー

©Mr.Film

写真提供：MR.FILM

【ブルールーム（Blue Room）】
同社のブルーのスクリーンを張り巡らせたステージと、リアルタイム・グラフィック・コンピュータに接続されたモーション・センサー・ボディ・スーツを装備した本格的映画が撮影可能な制作スタジオ。

ボディ・スーツは、Ascensions Technologies社デザインの"Flock of Birds"というシステムを通して、リアルタイムで人間の動きをデータとして、画像処理用コンピュータに伝える。俳優はボディ・スーツを着用し、ブルーバック・スクリーンのステージに立つことで、コンピュータで作成された画像を背景としてインタラクティブに動き回ることができ、クリエイティブ・サイドがその様子をモニターしながら作業をすすめる。

同社はまた、モーション・コントロールでプログラム可能なデジタル・バックグラウンド・アニメーション装置も開発している。

これはマット・ペインティングやミニチュアを背景に、生身の俳優、あるいは合成されたキャラクターをリアルタイムで取り込むことが可能な装置である。

非常に難しいとされる顔面のアニメーションについても、さまざまなテクニックを研究しており、その技術をアニメや写真並の解像度を持つ実画像のキャラクター作りに応用している。

現在開発中のシステムに、リップ・シンク（唇の動きに同期する）ワークステーション、3次元位置感知センサー、高度タッチ・スクリーン、立体視可能な3次元モデリング・システム、音声認識と音響再生モジュールなどがある。

Geoffrey FENNELL;Senior Animator

話題のモーション・キャプチャー技術を“キャプチャー”せよ。

文●大角右近（CGクリエイター）

う映画の中の特殊効果のように、デジタル・コンポジション（デジタル技術による映画のシーンの合成）が流行っているけど、こういうのは飽きられてしまうと思う。

「シークレットサービス」で、若いクリント・イーストウッドがJFKの後を歩くみたいな「画像の貼り付け」より、オリジナルの方がもっと面白い。

バーチャル・キャラクターは新しい表現だから、着想次第でどんな風にでも使える。だけど、それが早晩廃れてしまうギミックになるとおしまいだね。

それから、10年後には、このスタジオでみんながいろんなボディ・スーツを着て仕事してるだろうね。バーチャル・リアリティを複数の人間で共有するという可能性もあると思う。

●使っている最新の設備や装置は？

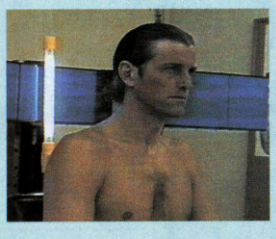
「ブルールーム」（クロマキー撮影用の青色の背景を持つスタジオ）と「ステレオ・スカルプター」（立体視によって彫刻のように三次元画像を作成する装置）。

●情報スーパーハイウエーでの役割は？

キャラクターを作り、それをライセンスすること。

僕たちは、7年間キャラクターを作り続けている。7年前はこういうマーケットはなかった。2、3年前、ビデオがマーケットとして登場したけど、ビデオ・マーケットでできることは限られている。

ただ、情報スーパーハイウエーにしても、ある種の人たちが、僕たちがどういうふうにメディアを使うかをコントロールしようとしているけれど、そういう風にはなって欲しくないと思ってる。



いつの頃だったか、人間になったピノキオの将来について思い悩んだことがある。「ピノキオは人間になってはたして幸せになれたんだろうか？」と。物語の中のピノキオのことを心配するより、自分の将来を考えたほうがいくらかましなはずなのに、だ。

それ程までに、ディズニーのアニメーションは、いつの頃からか僕の心を呪縛し続けていた。アニメーションのなめらかさ、配色のバランス、そこには映像美と呼べるすべてのものが溢れているような気がした。それもそのはず、物心がついてからわかった事だが、ディズニーのアニメーションは、ライブ・アクションをトレースする（実際の人間が演技をしているところをいったん撮影し、その動きを一枚一枚描き写し、アニメーションにする）という方法で実現されている。会話をするキャラクターの豊かな表情や、歌いながら踊る人間の衣服が、たゆたうように舞うといった表現が可能なのも、この手法によるものが大きい。日本のアニメーション手法とは、ここが決定的に違う。

今をときめくコンピュータ・グラフィックス（CG）・アニメーションの世界でいえば、この手法は「モーション・キャプチャー」という技術と置き換えることができるだろう。

モーション・キャプチャーとは、演技者が動いたそのままのデータをコンピュータに取り込み、それをCGアニメーションを作るプログラムの中のキャラクターに与えて、そのキャラクターに、あたかも先程演技者がしたとうりの動きをさせる、と言ったシステムで、現在このモーション・キャプチャーには、二つの方法がある。ひとつは、ワイヤー式と呼ばれる「Flock of Birds」などに代表されるシステムで、マグネットセンサーを演技者の手首や肘、足首などに取り付け、そのマグネットセンサーの位置データ（X、Y、Z値）をCGアニメーション制作用プログラムに設定された仮想空間中のキャラクターの位置データとして取り込む方法（これをサンプリングという）。これによって、演技者が動けば、動いた箇所のマグネットセンサーの位置が転送され、キャラクターがそのとうり動くということになる。しかし、この方法だと、動かそうと思う数の分だけマグネットセンサーが必要になるという事とセンサーとコンピュータをつなぐコードがまさに操り人形状態になってしまい、演技が制約されてしまうデメリットがある。それを克服するために生まれたのが、アクレイム社などが開発した光学式と呼ばれるシステムで、サンプリングしたい演技者の部位に反射ゴムを張り付け、それを複数台の高速度カメラで撮影し、反射ゴムの動きをコンピュータにより解析、それを位置データ（X、Y、Z値）に変換して、コンピュータ内のプログラムに取り込む方法である。この方式であれば、演技者は飛んだり跳ねたり自由に動くことができる。

昨夏大ヒットした『ジュラシック・パーク』の中でもこのモーション・キャプチャーは応用されており、首長竜が前足を高く上げ立ち上がるかのようなしぐさを見せるシーンなどは、象からサンプリングされたものであるという。さらに、この技術の応用はCGアニメにとどまらず、格闘技系のアーケードゲームの中で、キャラクターがやたらとリアルに動くものがあったり、次世代ゲームマシーン用に開発が進められているものの中にも、いくつかモーション・キャプチャーを使っているものがあると噂されていたりと、ゲームの世界にもさかんに利用され始めている。

ディズニーの「ライブ・アクション・トレース」と「モーション・キャプチャー」との大きな違いは、トレースの部分をコンピュータにやらせている分だけ、「モーション・キャプチャーの方が、圧倒的に人的労力がかからないという点にある。

もう一つ、大きな違いがある。それは、前述した労力がかからないというメリットと反比例することなのだが、人の手によるトレースでは、デフォルメ（余分な動きをカットしたり、動きにメリハリをつけたりする）が可能だが、モーション・キャプチャーでは、今のところ、それが全くできないということである。つまり、好むと好まざるとにかかわらず、すべての動きの情報が、その中に含まれ、キャラクターに転位されてしまうことなのだ。

ここで、一つの大きな疑問にぶつかることになる。

酔っ払いの役を演じるために酒に酔う必要があるかないか、本当に酔っているほうが自然に見えるのか否か、といった世阿弥の悩みがぼくの頭の中で反芻する。これは、フル・モーション・キャプチャーによるライブ・アクションもどきのCGアニメーション映画が可能なのかどうかといった問題にも関わってくる。ジェームズ・ディーンもマリリン・モンローも、映画の中では新しい役どころを与えられ、見事に蘇るのだ。しかし、それが果たして映画として成立するだろうか？「TIN TOY」や「Knick Knock」といった素晴らしいCGアニメーションを披露し続けているPIXAR社バイスプレジデント、ラルフ氏のように、「観客とキャラクターとのコミュニケーションには、デフォルメされたきわめて簡潔なモーションデータが必要で、余分なデータがそこに含まれる程かえって不自然になる。」とモーション・キャプチャーによるアニメーション制作を一笑に付す人もいる。

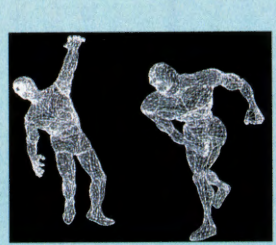
本物から取ったそのままのレアなデータが本物らしいのか、本物らしく造り込まれたデータがより本物らしいのか、考えれば考える程、僕は子供のころの疑問に立ち返ってしまうのである。

人間になったほうが良かったのか、それともあやつり人形のままの方が良かったのかと……。

1：モデル人体を全身にスリット状のレーザーをあて、コンピュータが読み取り3次元のデータに変換。この作業がモデリングといった繁雑な作業を不必要にする。

2：光学式モーションキャプチャーを使用して、動きのデータを獲得。

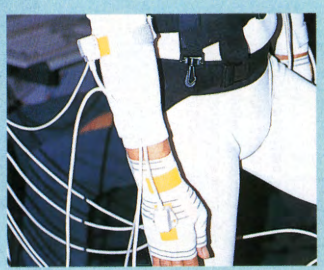
3：顔のデータをいくつか撮影し、顔のマッピングデータを作成。



4：1のデータに2のモーションデータを与えて、3D-CGアニメーション制作用のプログラムのなかで、動きを確認。

5：背景のオブジェクトを制作後質感、色を設定し、レンダリング。完成。
資料提供：AKLAIM ENTERTAINMENT INC.

●左：ワイヤー式モーションキャプチャーの代表的な製品。『フロック・バーズ』
下：こちらは光学式で、顔だけをモーションキャプチャーする特殊な製品。



Attracting Hollywood's High Caliber

SONY IMAGESOFT

ソニーイメージソフト

映画、音楽の次にソニーが世界市場を狙うマルチメディア・ソフトの制作拠点。それがソニーイメージソフトだ！

ソニー・イメージソフトは、ソニー・ピクチャーズやソニー・ミュージックが抱える人材・資源を最大限に活かし、国際的なエンターテインメント、教育マーケットに対するインタラクティブ・ビデオ・ゲーム、及びマルチメディアのソフトを制作、配給・調査する企業である。インタビューに応じてくれたのは、シニア・プロデューサーのマリー・アン・ノリス女史。

●「ジョニー・ニマニック」について

トライスター社の映画をベースにしたインタラクティブ・ムービーです。

ただし、映画からのショットは使わず、プロパガンダ・フィルムズと組んで、単に映画を見せるのではなく、観客が主役を演じることができるような映画として撮影し直しました。

●映画を撮影し直した理由を詳しく

従来の映画では、監督がストーリーを伝えるためにシーンを決定している。でも、私たちが目指すタイトルでは、観客がどんな物語にするのかを決めます。

たとえば、観客がドアの所に戻って来たとすると、彼なり彼女なりがドアを開けるか、ホールを通り過ぎるか、戻ってくるかといったオプションを持つことになる。つまり、観客が選択したアクションを次第でビデオ・クリップが再生されます。

したがって、すべての展開や製作のプロセスを通じて、私たちは常に観客がそうしたいと思うような動きに応じたショットを揃えておく必要があるわけです。

もう一つの理由は、観客が主人公のジョニーと一体化できるようにと、真剣に考えたから。

トライスター版では、キアヌ・リーブスがジョニーを演じているんだけど、私たちのタイトルでは、そこが観客にしっくりこない、と感じたわけ。

私たちは観客が全面的に操作できるようにしたかったので、実際の映画のシーンや登場人物を引きずるより、主人公との一体感の方がもっと重要だと考えたの。

原作者のウイリアム・ギブソンの描く世界は非常に映画的だから、インタラクティブ・タイトルもフルモーション・ビデオで実現したかったこともあるけど。

right:Mary Ann Norris;Senior Producer

●ビジネス・パートナーの制限は？

だいたいSONY Picture Entertainment関係、つまりコロムビアとトライスターの映画をベースにしているけど、他の映画会社とのプロジェクトが禁止されているというわけではありません。

たとえば、ディズニーと共同で、ミッキーマウスを主人公にしたディズニーの最も有名な映画の中から7つのストーリーをベースにした「ミッキーマニア」というゲームを制作します。

この「ミッキーマニア」では、私たちは映画「デリカテッセン」を手掛けたヨーロッパのプロダクション・デザイナーと組み、彼の助手には「ライク・ウォーター・フォア・チョコレート」のプロダクション・デザイナーを起用しています。

●マルチメディアに進出した理由は？

第一に、プラットフォームの能力が、ハリウッドの文法でビジュアル表現できるくらい洗練されてきたこと。

私たちは、映画の文法をゲームにうまく応用していこうと考えています。映画をベースにしたゲームでは映画の素材を活かすことが命題だから、表現力が高いプラットフォームは必須になります。

第二の大きな理由は、いまやハリウッドにとって、映画の観客動員は、それが世界中で可能であっても、ビジネスの一部に過ぎない、ということ。

ゲームの売り上げが、16ビットのゲーム機だけでも、映画の観客動員による売り上げをしのぎ、それより格段に優れた表現が可能になって、ハリウッドは今後のゲーム・マーケットは世界的に拡大する一方だと判断した、ということね。

写真提供：SONY IMAGESOFT

●ウィリアム・ギブソン原作「ジョニー・ニモニック」は、映画化とCD-ROM化が同時進行している。これは、CD-ROM版。制作には、プロパガンダ・コードがあたっている。

※発表済みのソフト・プロジェクトとして

■Bram Stroke's Dracula（ドラキュラ）
■Cliffhanger（クリフハンガー）
■GROUND ZERO（グランド・ゼロ）
■Last Action Hero（ラスト・アクション・ヒーロー）
■Sky Blazer（スカイブレイザー）

※現在進行中のソフト・プロジェクトとして、

■Johnny Mnemonic（ジョニー・ニマニック）
■Micky Mania（ミッキーマニア）
■The Exterminators（ザ・エクスターミネーターズ）
■Mary Shelley's Frankenstein（メリー・シェリーズ・フランケンシュタイン）
■Not Escape（ノット・エスケープ）
■3 Ninja's Kick Back（スリー・ニンジャズ・キックバック）
■Jeopardy!（ジャパーディ）
■Wheel of Fortune（ホイール・オブ・フォーチューン）
■Prime（プライム）
■Championship Soccer'94（チャンピオン・シップ・サッカー'94）
■NBA Hangtime'95（NBAハング・タイム'95）

This is a new Medium

PROPAGANNDA CODE

プロパガンダコード

僕たちはこの作品で全面的なバーチャル・ビデオの世界を目指した！

僕たちの「ジョニー・ニマニック」では、トライスター版の映画を流用せず、配役をやり直し、新しい小道具や衣裳など、すべてを刷新したんだ。音楽ビデオ・スタイルで複数のストーリーの映画を17日間で撮影した。

ゲーム「探検モード」「戦闘モード」といった、異なるインタラクティブ・モードがあって、「全面的なバーチャル・ビデオ・モード」という非常に特徴的な手法でデザインされている。どこにでも行けるし、どの方向を向くことも、モノを手に取ることだってできる。

でも、非常に映画的で、常に動いている。プレイヤーが反応するのを待って停止しているということはない。

僕たちは「シネ・アクティブ」というソフト開発した。これはQuickTimeを改良したもので、フル・スクリーンでどのゲーム・マシンをプラットフォームにしても動くのが特徴。

それに、どのポイントでも割り込み可能だから、ボタンを押せばシーンはただちにカットされ、プレイヤーはシーンが終わるまで待たなくてもムービーを自由に体験できるんだ。

この他のテクニックは、基本的には映画製作のテクニックが使われている。このプロジェクトのすごいところは、現実に映画が新しい方法で実現されるというところにあるんだ。

僕たちは映画作者が意図しないことはやらない。そういう意味では、僕たちはソフトウェア技術を新しいフィルム編集だと考えているんだ。作り方がデジタルというだけ。

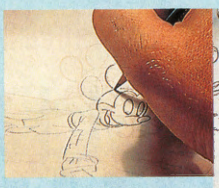
すべて実際の俳優を使い、ロケーション撮影されている。コンピュータ映像が使われている唯一のセットは、キャラクターがゴーグルを付けてバーチャルな世界に入って行くストーリーの箇所だけ。

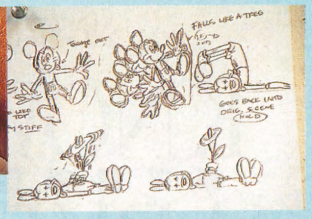
バーチャル・アクターは、ある時点では必要かもしれないけど、感情の取り込みとか再現性、現実感といった面からすれば本物の人間の比ではないと思う。

それから、情報スーパーハイウエーが実現すれば、7年から10年程度でこのギガビットの「ジョニー・ニマニック」のゲームをネットワークで楽しむことができるかもしれないよ。

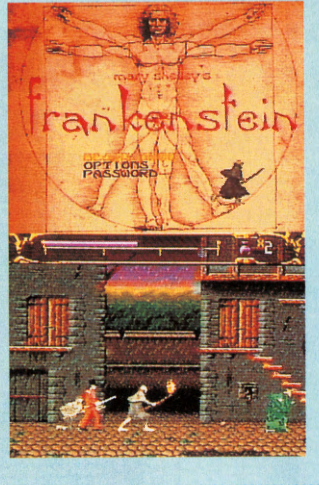
Jonathon Wiedemann;Managing Director

●プロパガンダ・コードとは、プロパガンダ・フィルム社のデジタル・エンターティンメント部のこと。ここはその社屋。本社は車で20分程の場所にある。





●ジェネシス版「ミッキーマニア」の制作過程。アニメーションの作り方を、そのままゲーム制作に持ち込むという異質な作業が繰り返される。キャラクターの動きに無理がないのはこの制作過程によるものが大きい。



●SNES（スーパーファミコン）用ゲームソフト「フランケンシュタイン」。残念ながら日本では発売していない。

※この他 ESPN National Hockey（ナショナル・ホッケー）、ESPN Baseball Tonight（ベースボール・トゥナイト）、ESPN Sunday Night NFL（サンデー・ナイトNFL）など多数。

Steven Spielberg's Dream Company

KNOWLEDGE ADVENTURE

ノリッジアドベンチャー

スピルバーグが共感。共に子供たちの世代へ素晴らしい体験を贈りたい！

ナレッジ・アドベンチャーは、「高度な対話性と多面的な感覚を通じた学習経験の実現と共有」を目的として'91年に創設された、インタラクティブ・マルチメディア作品の開発および出版を行うリーディング・カンパニーだ。

形式ばった教育手法を再構築し、知識を生き生きしたものに変えていく。という姿勢で貫かれた同社の作品は業界団体やPTA、子供向けの学習雑誌などから多くの賞を受けている。

同社は主力製品「アドベンチャー」シリーズに加えて、関連業界の主だった企業と提携し、他の媒体で良く知られた製品をもとにマルチメディア作品を開発・販売し、従来のチャンネル以外でのソフトウェア流通も行なっている。

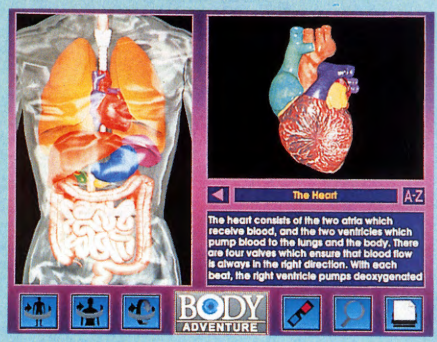
また、今年の6月には、スティーブン・スピルバーグと提携し、教育用マルチメディアの制作を発表した。

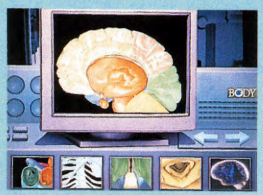
「僕は、非常な興味をもってマルチメディア・ソフトウェア業界の動きに注目してきたけど、特にこの会社で制作されたものには強い感銘を受けた。

創設者のビル・グロス氏に会ったとき、僕たちはかなり共通点があることに気付いた。息子たちも同じくらいの年齢だし、ふたりとも彼らの世代に、素晴らしい体験をして欲しいと情熱を注ぎ込んでいる。

僕は、革新的で実りある教育ソフトに携わることを心から望んでいるんだ」、というスピルバーグの言葉からも同社が多くの支持者の期待を集めていることが伺える。

●ナレッジ・アドベンチャー人体版。体内を冒険することによって、体のしくみ、骨、内臓の働きを楽しく学ぶことができる。この他に、恐竜版、海底版などの制作が計画されており、CD-ROMを使った教育の新しい指標となりそうだ。





The All-Night Snack Bar On the Superhighway

ROCKET SCIENCE GAMES

ロケットサイエンスゲームズ

夢の顔合わせが実現、RSGはマルチメディア界に旋風を巻き起こすか!?

ロケットサイエンス・ゲームズ社は、TVや映画で見るような「リアル」で、まったく新しいジャンルのインタラクティブ・タイトルを構想している。

新しいメディアでの成功は、企業がいかに迫力のある物語を伝える能力を持っているか、また、説得力のあるキャラクターを作りだし、視覚的にリッチでリアルな環境を創造することができるか、そして「ハリウッド・クオリティ」に迫る何かを製作できるかにかかっていると彼らが確信しているからだ。

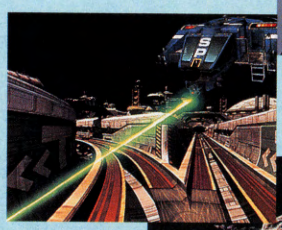
この企業には、ILM、アンブリン・ゲームズ、マーベル・コミックス、ゼネラル・マジック、3DO、アップル・コンピュータ、スーパーマック・テクノロジーの才能ある技術陣が結集している。

ハリウッドからも、「ジュラシック・パーク」「ライジング・サン」「コナン・ザ・グレード」「エイリアン」「アビス」などの製作に寄与したクリエータたちや、「ターミネーター2」「フック」「トータル・リコール」などのアート・ディレクターやアニメーターたちが集まった。

カリフォルニア州パークレーにあるスタジオは、デジタル・プロダクション、マット・ペインティング、デジタル・モーフィング、コンセプト・デザイン、セル・アニメーション、デジタル・ビデオ編集部門が入る4つ建物で構成されている。

今年からCD-ROMベースでゲームタイトルを続々リリースする予定、話題性・内容ともに熱い視線を集める新鋭プロダクションだ。

●エグゼクティブ・プロデューサー、M・マレン氏(上)とゲームデザイナー、B・モリアーティ氏。



●現在制作中（この本が出る頃には発売されているかもしれない）のCD-ROM画面。画面の美しさはもとより、シナリオも凝ってていてなかなか楽しめそうだ。

【RSGのスタッフ・キャリア】

同社のスタッフ・キャリアは、全米でも他に類を見ない多彩さで、その動向は世界中の注目を集めている。

エグゼクティブ・プロデューサーのマーク・マレン氏は、コカ・コーラ、ネッスル、ゼネラル・モーターズ、AT&Tといった企業のCFプロデューサー、ILMの特殊効果プロデューサーも務めてきた。

ゲーム・デザイナーのひとり、ブライアン・モリアーティ氏は、ルーカスアーツ・ゲームズ社でヒット作となったグラフィック・アドベンチャー「Loom」の制作を手掛けた後に、同社に参加。

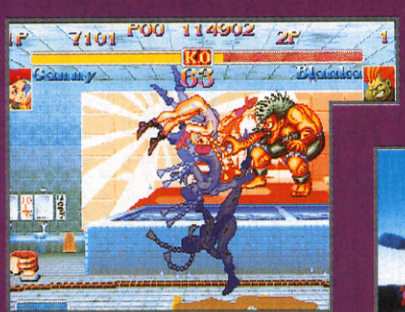
以前に彼は、Infocom社から発売され賞を受けた「Beyond Zork（ビヨンド・ゾーク）」「Trinity（トリニティ）」「Wishbringer（ウィッシュブリンガー）」といったオリジナル作品を書いている。

この他にも、PCでのフルモーション・ビデオを可能にした「QuickTime」や「Cinepak」のソフトウェア開発責任者もスタッフとして在籍している。

SPECIAL EDITION #3

BEST GAME 1994

各社次世代マシンの登場で、激動の展開を予感させる年の瀬を迎えることになった1994年。ワクワクしながら年末年始を過ごす人も多いだろう。ここでは、すこし冷静になって、今年話題を提供してくれたゲームシーンを振り返ってみよう。パート1は既存機種を中心に家庭用ソフト、パート2ではアーケード・シーンにスポットを当てた。話題の「バーチャファイター2」の徹底ガイドもありで、来年以降のアーケードゲームのトレンドもわかる。これから本格的にゲームに取り組もう、来年からアーケード・ゲームにも挑戦しようというビギナーに贈る「ゲーム新世紀前夜」の必読教養情報（!?）だ。



Consumer・Game
Arcade・Game

Virtua Fighter / SUPER STREET FIGHTER 2X / SAMURAI SPIRITS / Virtua Fighter 2

94年のゲーム界はかつての「スト Ⅱ」効果のようなビッグな動きこそなかったものの、定番ものを中心に各社手堅く新作をリリース。もちろん次世代マシンを見据えた開発の動きも重なったのだから、むしろ95年に向けた準備の時期といった方が正しいかもしれない。さて、ここで選んだ「記憶に残るソフト」は33本。やり残したソフトはないか、こんなソフトが出ていたのか、と見方はいろいろある。ざっと眺めているだけでも、来年の傾向と対策が見えてくるかも。

ゲーム判定マーク

- 身の毛もよだつ体験をしたい
- おもいっきり笑いたい
- なつかしい思い出に浸りたい
- ほのぼのとした気分になりたい
- 極限状態に陥りたい
- たくましい生き方を見習いたい
- プレイしながら童心に返りたい
- 未知なるものに遭遇したい
- 日頃のストレスを吹き飛ばしたい
- 政治の裏側を覗きたい
- 名探偵を気取りたい
- わいせつな気分を楽しみたい
- 一攫千金の野望を抱きたい
- 様々な人間像を見つめたい
- 我を忘れて涙に暮れたい
- 愛について真剣に考えたい
- 音楽に合わせて口ずさみたい
- 異常な雰囲気に包まれたい
- 歴史に触れ教養を深めたい
- 原作と比較したい
- 酒落たムードに酔いしれたい
- 社会を見つめ直したい
- ハラハラドキドキを味わいたい
- めったにお目にかかれないゲーム

餓狼伝説2 新たなる闘い

Super Famicom

ネオジオ人気作の移植版。ファン納得のウラ技も用意

ネオジオゲームからの移植が盛んに行われた'94年。本作はその先陣を切ったもののひとつで、'93年暮れに発売され、なかなかのヒットを飛ばした。ゲーム内容は、個性的な8人のキャラクターからマイキャラを選択して格闘対戦するというもの。発売前は忠実な移植ができるのか懸念されたが、移植度はかなり高くオリジナルのネオジオ版に比べても遜色のない仕上がりになっている。加えて本作では、本来なら操作できないクラウザーと三闘士でプレイできるウラ技まで用意され、サブタイトル通りの"新たなる"楽しみも付加されていた。

ネオジオCDが発売され、オリジナル版を廉価で購入できる現在では、本作の価値は下がったが、ネオジオを廉価で楽しみたいユーザーの多さを実証するには恰好の判断材料になった。SNKがネオジオCDの発売を急いだこともわかる気がする。

●本作の特徴のひとつに、キャラの立ち位置に奥行きを持たせた2ラインバトルが挙げられる。画面奥から手前、あるいはその逆といった立体的なプレイが楽しめ、他の格闘アクションと一線を画している。

●タカラ　9980円

スーパーファミコン

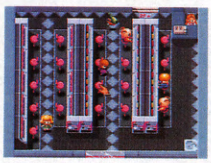
実戦！パチスロ必勝法

Super Famicom

意外なヒットを果たしたパチスロ実戦練習ソフト

パチスロもの、パチンコものなどオヤジ向けのソフトが店頭をにぎわせたのも'94年の傾向のひとつ。本作は実際のパチスロの盤面のメーカーでもあるサミーが、そのノウハウを駆使して作り出したパチスロ・シミュレーション。ただ単にパチスロをTV画面で楽しむというレベルにとどまらず、完全な実戦シミュレーションソフトとして売り出したところがヒットの要因だろう。

また、パブリシティにしても読者層の低いゲーム専門誌へは軽めに押さえ、パチスロ専門誌、一般誌などで大きく露出するという独特の戦略が功を奏した。年齢層が拡がり巨大化しすぎたゲームファン層にある程度の見切りをつけ、購買力のある特化した層に向けてアピールするという方向性は、このソフトのヒットをきっかけにその後の業界に浸透したと思われる。ゲームが子供だけのものでないことを証明した作品だ。



●「スーパープラネット」など5種類のパチスロ台をシミュレート。パチスロファンの中には資金がなくなると、本作で目押しの練習に励んだという人も多いとか。7月には続編も発売された。

●サミー工業　9500円

スーパーファミコン

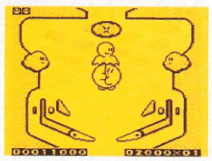
カービィのピンボール

Game Boy

かわいいカービィが登場するお手軽ピンボールゲーム

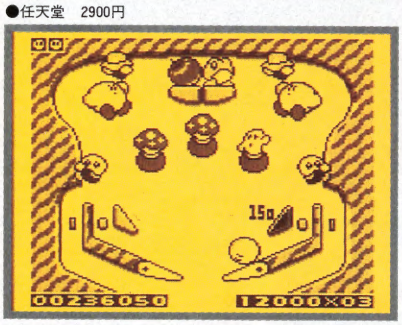
一般にゲームボーイのソフトというと、ゲーム業界の中の二次的な存在にしか思われていないようだが、実はスーパーファミコンの次に売れているメディアであったりする。目立っていないものの、ちょっとヒットすると下手な家庭用ゲームソフトよりもはるかに数が出てしまう。一体どこにそれほどのユーザーがいるのか、と頭をひねってしまうが事実は事実。素直にうけとめなくてはならない。

本作は'93年末の大ヒットとなった作品。人気キャラクターのカービィが登場する、かわいさたっぷりのピンボールゲームだ。このカービィというキャラの魅力、ピンボールという普遍的なゲーム性、そしてなんといっても任天堂というブランドの安心感。その三者があいまってのヒットだったのだろう。発売後も半年近く安定人気をキープし、行楽や長旅のお共に大活躍した。



●カービィというキャラクター自体もっとメジャーになっていいと思うのだが、なぜかスーパーファミコンでは不人気。ゲームボーイやファミコンでは大人気となったのだが…、どうしてだろう？

●任天堂　2900円



ゲームボーイ

ロマンシング サ・ガ2

Super Famicom

自由度の高さではピカイチヒットRPGの第2弾！

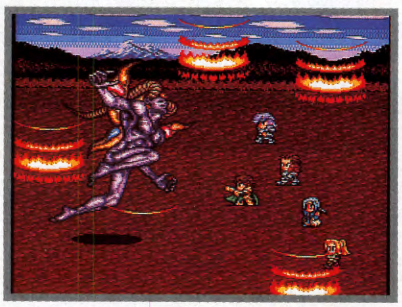
プレイヤーの選択によってストーリーが次々と変化するフリーシナリオシステムで人気を集めた「ロマンシング　サ・ガ」の第2弾。シナリオの自由度の高さはさらにアップし、加えて主人公の命が尽きたときに新たに後継者を選べるマルチヒストリーシステムによって、歴史を感じさせる壮大なドラマが楽しめるようになった。

自由度が高い＝自分の好きにできる、ということなので、筋道の立てられた既存のRPGがいいという向きにはおすすめできない。そういった決められた展開に飽きた人、プレイに高度さも求める人には恰好のソフトであるはずだ。

「スクウェアのRPGは売れる」という考えがゲームマスコミにも流通にも浸透し、なかば定説になっている感さえあるが、これはその定説通りとなった力作といえる。RPGオタクを自認する向きにはオススメ。

●例えばパーティに参加可能なキャラクターは200人以上。いかなる局面においても選択の幅が異常に広いのが本作の特徴。マニアックな人であればあるほど楽しめるということだろうか？

●スクウェア　9900円



スーパーファミコン

す〜ぱ〜ぷよぷよ

Super Famicom

「対戦ぷよしない?」は新手の口説き文句に……!?

●バンプレスト　8200円

●1人で黙々と連鎖を続けるモードもあるが、それだったらCOM対戦のほうがまだマシ。近日発売の続編は、細かい部分でのシステム改良がほどこされ、より高度な対戦が楽しめるらしい。

「落ちものパズル」というジャンル名称を生んだ名作が「テトリス」。そのシステム概念を継承しつつ、さらに「連鎖」という新要素を加えたのが「コラムス」。そして連鎖の快感を前面に押し出し、それを「対戦システム」と見事に(強引に)融合したのが、この「す〜ぱ〜ぷよぷよ」だ。

グラフィックだけを見ると、どうにも子供だましのソフトにしか見えない。ところがこれが、マニアはおろか普段ゲームをしない女の子さえ夢中にさせる、ハマリ度A級の面白さなのだ。落下物(ぷよぷよ)という生き物)は、同じ色のものをタテヨコ4つ以上並べれば消える。これをうまく積み上げて、連鎖方式で消えるようにすると、対戦相手側のフィールドに障害物を落とすことができる。大がかりな連鎖を組めば、一瞬にして相手をゲームオーバーにすることも可能。この豪快さが人気の秘密か!?

スーパーファミコン

ドラゴンボールZ 超武闘伝2

Super Famicom

オリジナルにより近づいたドラゴンボールの格闘版

●バンダイ　9800円

●画面分割により離れたキャラを表示したり、ド派手な必殺技アニメーションを入れたりと、通常の格闘アクションとはひと味違う作りになっている。キャラゲーとしての完成度は100点満点だろう。

多機種にわたって手を変え品を変えゲーム化されている「ドラゴンボールZ」シリーズ。現在スーパーファミコンでゲーム化されているのは、この「超武闘伝」という格闘アクションもの。第1弾は大ヒットを記録し、そしてすかさず同じ年度内にリリースされたのがこの2作目となる。前作とゲームの基本的な部分は変わらないが、アニメーションやサウンドなど演出部分が大幅に強化され、オリジナルのコミックやアニメ映画により近づいた形となった。また、必殺技に対して必殺技で切り返せるなど、大逆転の要素も加味されプレイに幅が出たのも見逃せないポイント。ファンとしては嬉しい機能アップが図られていた。

すでに'94年10月には第3弾も発売されているが、さすがに「三匹目のドジョウ」には無理があったのか、第1弾、第2弾ほどのヒットにはならなかったようだ。

スーパーファミコン

ファンタシースター 千年紀の終わりに

Mega Drive

セガを代表するRPGの第4弾は充実度満点!

●セガ・エンタープライゼス　8800円

●果たしてサターンで続編が出るのだろうか?それとも本作でシリーズは完全終結なのか?　いずれにしても一度は試す価値のあるタイトルだ。できるならスーパー32Xででも続編を出してほしい。

第1弾はマークIII版として'87年にリリースされているわけだから、その歴史は長く、そして深みがある。任天堂勢でいうところの「ドラクエ」「FF」にあたるのが、セガのRPGシリーズの「ファンタシースター」だ。第4弾にあたる今作は、シリーズ集大成的な色彩が強く、従来版にない大がかりなパワーアップが図られた。まず24メガという大容量ROMの使用。これによって複数のビジュアルをオーバーラップさせて表示するマルチウインドウが可能になり、他のグラフィックの質も格段に向上した。また、パーティ内の複数のメンバーによるコンビネーションバトルや乗り物に乗ったまま戦うマシンバトルなど戦闘面でも大充実の内容になっている。

続編リリースの予定もなくサターンの登場でハードも世代交代が進む現在、非常に貴重なタイトルであるといえる。

メガドライブ

ドラゴンクエストI・II

Super Famicom

これは豪華! 名作のカップリング・リメイク

●エニックス　9600円

●ファミコン版ですでにクリアした御仁も、ノスタルジーにまかせて再度挑戦してみては?　ドキドキワクワク感は味わえなくとも、ささいな変更点を見つけたときは鼻で笑えることうけあいだ。

日本ゲーム界にRPGというジャンルを、最もわかりやすく、かつエンターテインメント性に富んだ形で提示した『ドラゴンクエスト』。現在5作まで発売、第6弾も開発進行中という人気シリーズだ。

ところが、1作目の登場は8年前。しかも対応ハードがファミコンということもあって、新規のゲーム・ファンにとってドラクエのシリーズ初期作品は、それ自体「伝説」となっていた感があった。

「プレイしてみたいけど、今更ファミコンでのもねぇ」というジレンマを解消するべく登場したのが、この『ドラゴンクエストI・II』。シリーズ2本分が収録されている上に、オリジナル版でシステム的に不親切だった点が改良されている(ベースは最新作『V』のシステム)。グラフィック、音楽面も格段に強化。『II』では当世RPG風のオープニングデモも見られる。

スーパーファミコン

新・桃太郎伝説

Super Famicom

ようやくスーパーファミコン化された『桃太郎伝説』

●ハドソン　9800円

●ファミコン初代『桃伝』をリアルタイムでプレイした人はもうかなりの歳。おそらくこのSFC版で初めて『桃伝』を知った人の方が多いはず。もちろん新規で遊んでも十二分に楽しめる。

「ドラクエ」を和風の味付けでパロディ化したファミコン版『桃太郎伝説』が発売されたのは'87年。その後、PCエンジン、ゲームボーイに機種を移しながらボードゲームの『電鉄』、アクションゲームの『電劇』などさまざまなシリーズに発展を遂げた『桃太郎』。本作はシリーズの元祖であるRPG『桃太郎伝説』の最新作であり、ファミコン→スーパーファミコンという任天堂家庭用ゲーム機の流れの中では、なんと6年ぶりの続編にあたる作品だ。

スーパーファミコン版の『桃伝』になぜこれだけ時間がかかったのかは定かでないが、時間がかかっただけあり内容の濃い作品に仕上がったことは確か。遠近感のあるベベル・ビュー・マップや戦闘に天候の要素を取り入れたタクティカル・ウェザー・バトルなど、斬新な機能が多く目に付く。もちろんさくまあきら流のギャグも健在である。

スーパーファミコン

美少女戦士セーラームーンR

Super Famicom

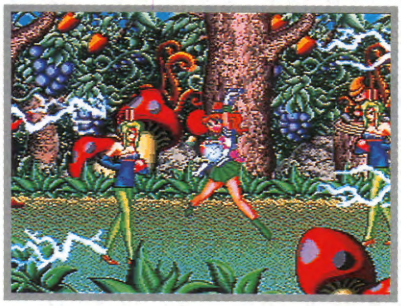
格闘版の『セーラームーン』の中では一番の出来！

スーパーファミコン

バンダイのキャラゲーは、とにかく多作である。半年後には続編が出るなんてことはざらだし、多くの機種にまたがって（しかも違った内容で）発売されるので、どれがどれだかさっぱりわからなくなる。まったくもってゲームマスコミ泣かせ!?である。「セーラームーン」はそんなバンダイ・キャラゲーの中でもひときわ多作ぶりの目立つシリーズ。本作『R』はスーパーファミコンでの第2弾であるが、すでに'94年夏には第3弾が発売されているし、PCやメガドライブでもシリーズ化されている。

そんな中での『R』だが、格闘アクションゲームとして、第1弾で不足していた機能をすべて盛り込んだひとつの完成形となっている。第3弾はパズルゲームになってしまったが、キャラクターの動きや魅力がダイレクトに伝わるという点ではこの作品が一番。ファンなら絶対揃えるべきだろう。

●バンダイ　9800円



●TVアニメ顔負けというくらいキャラがしゃべる。しゃべってくれればくれるほど、こうしたキャラゲーのファンは嬉しくなる。子供と一緒に楽しむつもりがついついハマってしまった父親も多いとか。

ファイヤーエムブレム紋章の謎

Super Famicom

戦争にヒューマニティを介入させたらこうなった！

スーパーファミコン

RPGでキャラクターがレベルアップしたときは、何とも言えない気持ちになる。自分自身が成長したような、愛する我が子が成長したような……。このような気持ちを存分に味わいたい人には「ファイヤーエムブレム」を勧める。

基本ゲームシステムは、ユニットを移動して敵軍隊と戦う戦略シミュレーション。そのユニットひとつひとつは、RPGのキャラクターの特性（固有名称、レベル、経験値、武器の装備etc）を持っている。しかもユニットの「死」に関してシステム的にかなりシビアなため、否が応にも感情移入度が高まるのだ。

ステージ構成は、ファミコン版のリメイク（20面）と新規ストーリー（22面＋α）の2部構成。原作をプレイした人もそうでもない人も楽しめるボリュームとクオリティが、不眠症を引き起こす最大の原因だ!?

●任天堂　9800円

●キャラの顔のグラフィックが「お耽美系」なのは賛否両論あるが、システム、バランス、ストーリー、各種演出ともに高水準で、ハマれる要素は間違いなくある。いろんな意味で女性向けのゲームだ。

スーパーマリオランド3 ワリオランド

Game Boy

名作の血を受け継ぐGB版マリオの最新作

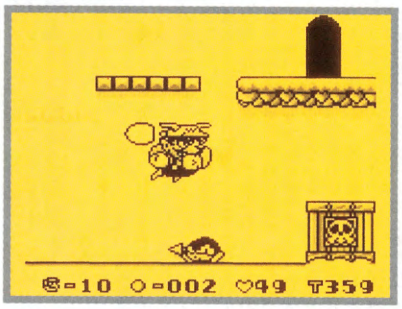
ゲームボーイ

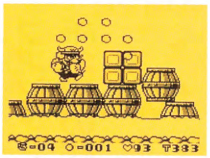
任天堂といえばマリオ。というくらいマリオは任天堂の顔となっているわけだが、マリオシリーズには敵役のワリオがいることをご存じだろうか？ スーパーファミコンのマウス専用ゲーム『マリオとワリオ』というタイトルがあるので、名前くらいは聞いたことがあるはず。しかし、このワリオというキャラクターは実はゲームボーイ生まれなのである。

ワリオがデビューしたのは、本作の前作にあたる『スーパーマリオランド2』でのこと。以来マリオそっくりの敵役というイメージがウケ、本作では見事にサブタイトルに名前を連ねるまでに至っている。

ゲームの方はおなじみサイドビュー型のアクション。ファミコン時代に築き上げられた一連のマリオ節は、このゲームボーイ版で集結されている。ワリオという新たな敵役を得てマリオ自体も生き生きしてきた。

●任天堂　3900円





●このゲームをなぜスーパーファミコンでやらないのだろう？ それほどにこの『スーパーマリオランド』シリーズの完成度は高い。クッパー族ではない、ワリオという敵の存在も新鮮である。

いただきストリート2 ネオンサインはバラ色に

Super Famicom

『いたスト』1本あれば、5年は遊べる!?

スーパーファミコン

ファミコンで大ヒットとなった堀井雄二デザインのゲームのスーパーファミコン版。基本はスゴロク＋マネーゲームという構成で、サイコロの出た目だけマスを進んでマップを周回し、途中止まった店を購入することによって規定の買い物料を他のプレイヤーから搾り取っていく。お店に投資を続けていくと買い物料を上げられるばかりか、さらにその地域の株価もアップ。お店と合わせて株も買っておけば、一攫千金を狙えるというのが本作の醍醐味である。

とにかく本作は奥が深く、多人数プレイでわいわい盛り上がっても、コンピュータを相手に一人で遊んでも、決して飽きることがない。ファミコンからスーパーファミコンまでの2年半の間、毎日このゲームだけをプレイしていた人もいるというが、マップも増えたこのSFC版なら、倍の5年くらいは飽きずに遊べるのでは？

●エニックス　9800円

●シンプルなルールほど飽きがこない。この『いたスト』はそんな定石の典型といえる作りだ。堀井雄二のセンスよさは『ドラコンクエスト』以外でも光っている。大人から子供までだれでも遊べる1本。

ダービースタリオンII

Super Famicom

競馬ファン垂涎の競走馬育成シミュレーション

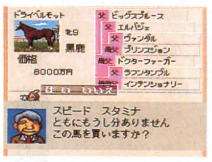
スーパーファミコン

本作以前にファミコンで発売された2本の『ダビスタ』は記録的なヒットとなった。一時はファミコン市場で売れるのは『ダビスタ』だけという時期もあったほどだ。

そのファミコン版を徹底改良してスーパーファミコン化したのが本作『ダービースタリオンII』。牡馬だけでなく牝馬の育成も可能になり、さらに引退後は繁殖牡馬にもできるという新システムは、『ダビスタ』の世界をよりリアルで奥の深いものに変えた。一応のゲーム目的は設定されているが、基本はこのゲームの目標は自分で決めるもの。夢をひとつ実現したら次の夢という具合に、自分の志の高さに比例して楽しみは底なし沼的に深まる。

次世代機用にも開発が進んでいるようだが、このスーパーファミコン版を越える作りなら、対応ハードの売り上げが伸びるのは間違いないと思っていいだろう。

●アスキー　12800円



●このゲームをやりたいがためにスーパーファミコンを購入したという競馬ファンは数知れず。いわゆるゲームファン層以外の新規ユーザーを大量に獲得した功績は、評価してあまりあるものだ。

Super Famicom

実況パワフルプロ野球'94

かわいい見た目とは裏腹。リアル指向の新機軸ソフト

●コナミ　9000円

●二頭身キャラのかわいい見た目にだまされてはいけない。プレイすればするほど奥の深い設定に驚かされる。まさに通好みのソフトだ。次世代機版もリリース予定だが、どんな仕組みになるのか楽しみ。

「実況」というタイトルが示すとおり、本作の感覚的なファーストインプレッションはよく「喋る」野球ゲームだということだった。プレイ中は状況に合わせた実況が、これでもかというくらいに肉声で再生される。TVCFでもそのあたりが強調されていたし、わざわざタイトルにするくらいだからやはり一番の売りだったのだろう。

しかし、本作の魅力は「喋る」ことでは決してない。うるさいほどの実況とかわいいキャラの陰に、「ファミスタ」以来の革新的なシステムが隠されていたのである。

例えばバッティングに関していえば、どこにバットを合わせてどう打つか？　ピッチングに関していえばキャッチャーとのサインのかけ引きでどこにどのように球を投げるか、といったことが無理なく再現されている。細部にわたって野球の醍醐味を追求した非常に〝事件な〟ソフトだ。

スーパーファミコン

Super Famicom

スーパーロボット大戦EX

ロボットアニメ世代に特化されるが、完全度は高い！

●バンプレスト　9800円

●ちょっとしたセリフひとつ取ってみても、よく練られたシナリオであることが（ファンなら）わかる。ファンにはたまらない設定だ。また、意外にも女の子のユーザーが多かったりする。

ガンダム、マジンガーZ、ゲッターロボ…。現在20歳台の中盤という人なら、こうしたロボットアニメで育ったという人も少なくないはず。そして、そんなアニメ世代の人たちの夢でもある、同一舞台での異種ヒーローの総登場を見事に実現したのが「スーパーロボット大戦」シリーズだ。

ファミコンで「第1次～」「第2次～」、スーパーファミコンでの前作「第3次スーパーロボット大戦」に続く本作は、マルチスタート、マルチシナリオ形式のシミュレーションRPG。アニメでおなじみのキャラクター、ロボットを率いて、魅力的なオリジナルシナリオを次々とクリアしていく。

キャラに対する知識や思い入れがないと面白味は理解できないが、冒頭にも述べたロボットアニメ世代の人なら涙を流して喜びそうな場面の連続。キャラゲー特有の手抜きもなく完成度は非常に高い。

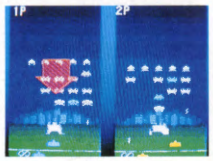
スーパーファミコン

Super Famicom

スペースインベーダー ザ・オリジナルゲーム

遥か昔、モニターに見た少年の夢は生きていた……

●タイトー　4980円



●オリジナル新要素として、2分割画面による対戦プレイモードがある。特殊な色のインベーダーを撃って様々な現象を起こすわけだが……。このモードはあくまでもおまけということで。

'70年代後半。テレビゲームは初めて社会現象となった。「スペースインベーダーゲーム」の大ブームである。これはテレビゲーム史黎明期のハプニングであり、今日までテレビゲーム文化として存続する基礎を固めた、記念すべき出来事でもある。

「徐々に迫る敵軍隊を砲台射撃で倒す」という、今となってはシンプルすぎる内容のスペースインベーダーゲームが、ほぼ完全な形で'94年、復活した。しかも、超低価格で。画面のタテヨコ比率は違えども、あの独特の緊張感はそのまま再現されている。

画面表示形態をモノクロ、カラー、セロハンカラー、アップライト式（鏡の反射を利用した疑似立体表示）から選択できるというのも泣かせる配慮。大作志向のソフトが多い昨今、たまにはこんなアナクロなタイトルで時間を費やすのもいいかもしれない。精神集中や瞑想用にも最適（ホントか？）。

スーパーファミコン

'94フラッシュ・バック・レビュー①

ネオジオからの移植、既存タイトルの格闘化

一昨年の『ストリートファイターⅡ』の大ヒット以来、依然として続く格闘対戦ゲームのブーム。

そんな中で'94年度の動きとして目立ったのは、格闘ゲームの老舗ともいうべきネオジオからの移植だ。'93年11月にスーパーファミコン版の『餓狼伝説2』がヒットしたのを皮切りに、'94年に入ってからPCエンジンで『餓狼伝説2』、スーパーファミコンで『餓狼伝説スペシャル』、『サムライスピリッツ』、また意外と思うかもしれないが、ゲームボーイでも『熱闘餓狼伝説2』、『熱闘サムライスピリッツ』、などがそれぞれヒットを飛ばしている。

蛇足だがこうした他機種でのヒットを見かねたのか、SNKは『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』以降のネオジオ作品に関して、他機種に移植しないことを決定。9月に発売したネオジオCDを保護・強化していく姿勢を見せもした。

一方、ネオジオからの移植以外でも、ブーム火付け役のSFC版『ストⅡ』の第3弾に『スーパーストリートファイターⅡ』がリリース（同タイトルはメガドライブでもリリース）され、またキャラクターゲームの世界でも『美少女戦士セーラームーン』や『ドラゴンボールZ超武闘伝』のように格闘対戦の形式でゲーム化するものが増えた。スーパーファミコン『幽☆遊☆白書』に至っては、'93年末にアドベンチャー形式で発売されたのに、その約半年後にはシリーズ第2弾が格闘対戦アクションでリリースされている。いやはやなんとも格闘ゲームのパワーには頭が下がる思いだ。

●ネオジオゲームからの移植が盛んに行なわれた。写真は「餓狼伝説2　新たなる闘い」（タカラ）。

しかし、次世代機がリリースされる'94年末からは状況も変わってきそうだ。まずスーパーファミコンをのぞいては現行機種が尻すぼみ状態になる。そして、その次世代機では、同じ格闘アクションといっても『バーチャファイター』や『闘神伝』のような3Dポリゴンのものが主流になるはずだ。スーパーファミコンでは当分の間『ストⅡ』ライクな格闘ものがもてはやされるだろうが、次世代機のポリゴンパワーにはいずれ屈せざるを得ないだろう。

また、ポリゴンとまではいかないものの、次世代機なら、アーケードクオリティの移植が容易にできる。同じ格闘ゲームといっても、スーパーファミコンに移植したものよりも、次世代機の方がはるかに完成度が高い。

格闘ブームは続くとしても、その在り方は次世代機ベースの高度なものへと変貌を遂げた。

前述の『バーチャファイター』をはじめ、すでにプレイステーションへの移植が決定している『ヴァンパイア』など、'95年は次世代機の格闘シーンに注目してみよう。

Super Famicom

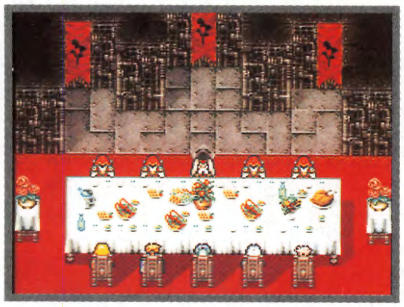
ファイナルファンタジーVI

もはやゲームを越えた!? 究極のエンターテイメント

『ドラゴンクエスト』から始まった国産RPGの歴史。他のRPGがそうであったように『ファイナルファンタジー』もまた『ドラゴンクエスト』を模倣するところからその歴史は始まった。

それから7年。いまや『ドラクエ』と並ぶ日本の2大RPGのひとつとなった『ファイナルファンタジー』は、ライバルとはまったく別指向の確固たるポジションを築き上げた。本作『VI』が見せた世界は、もはやRPGの域ではとらえきれない、壮大なエンターテイメントだ。全編を貫く重々しいドラマ性。視覚、聴覚をフルに刺激し続ける演出テクニック。レベル上げだ、謎解きだ、といった枝葉末節はもうどうでもよくなる。『ファイナルファンタジー』という名前の得体の知れない大きな流れの中に、身を委ねることこそが快感なのだ。'94年のベストであることは疑う余地もない。

●スクウェア　11400円



●ゲーム市場の低迷が取り沙汰された'94年だが、この作品だけは相変わらずミリオンセラーを記録した。作りもさることながら、売り上げの面でも別格のソフトだ。続編の展開が注目される。

スーパーファミコン

Super Famicom

スーパーボンバーマン2

ヒット定番化した多人数参加アクション

前作『スーパーボンバーマン』は'93年の4月28日、つまり本作『2』のちょうど1年前に発売され、1年を通じてのロングセラー、定番ソフトとなった。そして本作『2』もまた同様に、発売後半年以上経った現在もコンスタントに売れ続けている驚異の長寿ソフトである。

もともとファミコン創世期に生まれた作品が、なぜ今になってリメイクされてヒットを続けているのか、理由は明白。多人数プレイが楽しいからである。このゲーム、基本は平面マップ上で爆弾を仕掛けて敵を倒しながらクリアしていくというものだが、多人数プレイでお互いに爆破しあうという設定になるとたんに熱くなる。他人の仕掛けた爆弾にやられることがこれほどまで悔しいとは…。'86年当時ファミコン版を開発したスタッフも、あのゲームがこんな風に甦るとは思ってもみなかっただろう。

●ハドソン　8500円

●アクションゲームとして多人数参加型という、異色の設定。ジャンルは全く違うが、同社の『桃鉄』シリーズに共通する対戦の熱さが味わえる。マルチタップとともに購入して気のおけない仲間と遊ぼう。

スーパーファミコン

Super Famicom

Jリーグ エキサイトステージ'94

マニアックな作りが好評のサッカーゲームの真打ち!

開催から2シーズンを終えようとしているJリーグ。サポーターもプレイヤーもいい意味でこなれてきた感があるが、Jリーグを題材にしたTVゲームもまた、ここにきて洗練されてきた。

『Jリーグ　エキサイトステージ'94』は、'94年度のJリーグ開幕に合わせて発売された新作（続編ではないという意味）サッカーゲーム。発売前は「ワン・オブ・Jリーグゲーム」的な認識しかされていなかったが、発売されるや大ヒットを記録した。人気に便乗した似たりよったりのサッカーゲームが乱発される中で、このゲームだけは、異彩を放っていたということなのだろう。事実、本作は細部までこまごまとこだわった作りがなされていて、かなりサッカー通にも納得のいく内容のものだった。おそらく'95年には新データ版がでるはずだが、その展開も大いに注目したい。

●エポック社　9800円

●サイドビュー型の画面構成。動きは繊細かつダイナミックで、パスワークひとつにしてもさまざまな球が出せる。作戦通りの展開になったときは思わずガッツポーズをとってしまいそう。

スーパーファミコン

'94フラッシュ・バック・レビュー②

パチンコ、パチスロ、釣りゲームが大ウケ！

'93年末の『実戦パチスロ必勝法』のヒットを皮切りに、'94年度は大人向けのハウツーもの（通称『オヤジゲーム』）が猛威をふるった。

もちろんこうしたジャンルは以前にも存在はした。が、しかしその大半がわずかなユーザーにささえられて細々と売れる程度で、発売週のショップランキングでいきなりトップ5に入ってくるなどという事態は想像もつかなかったことだ。

ここでヒットしたしないは別にして'94年度に入ってからの主なスーパーファミコンのオヤジゲーを挙げておくと、

【2月】『伊藤果六段の将棋道場』
『スーパーツカン　ハコテン城からの招待状』
『パチスロランドぱちぱちコインの伝説』
【3月】『スーパー五目ならべ連珠』
【4月】『スーパー囲碁　碁王』
『スーパーパチスロマージャン』
『スーパーダブル役満』
【5月】『馬券錬金術』
『岡本綾子とマッチプレイゴルフ』
【6月】『スーパー将棋2』
『パチスロ物語～ユニバーサルスペシャル～』
【7月】『スーパーパチンコ』
『プロ麻雀　極II』
【8月】『必勝777ファイターII』
『スーパー花札2』
【9月】『競馬エイトスペシャル2マル秘馬券購入術』
『実戦パチスロ必勝法2』
『スーパーブラックバス2』
『ラリー・ニクソン　スーパー・バス・フィッシング』
【10月】『パチンコファン　勝利宣言』
『SANKYO　Feverフィーバー』

とまあ、ざっと選んだだけでもこれだけの数になる。

タイトルだけを見てまず気づくのは『必勝』という言葉の多さだ。これは以前のなんとなくXXをゲームで再現しました。というレベルではなく、より能動的にXXに勝つという姿勢を端的に表している。単なる再現シミュレーションではなく、実際の勝負のための実戦シミュレーションにオヤジゲーも変貌を遂げたのだ。

今後の予想として、スーパーファミコンにおけるオヤジゲーの勢いはますます強くなると思われる。所詮オヤジたちは次世代機などの新ハードには飛びつかない。次世代機から取り残された在来機のスーパーファミコンは、生き残りながらも徐々に次世代機にシェアを明け渡してくる。となると、スーパーファミコンをきちんと稼動させるのはオヤジだけという事態が起こるのだろうか。任天堂が次世代機を発売するまでは、人気シリーズの続作と、オヤジゲーがスーファミの花形だ。

●『実戦』『必勝』というオヤジゲーのキーワードが2つもついた『実戦パチスロ必勝法』

SDガンダムGX

Super Famicom

戦略を駆使して、軍団を勝利に導く

●バンダイ　9800円

●ファンでない限りはなにが面白いのかさっぱりわからないだろう。しかし、シミュレーションゲームとしての出来は、こなれていて文句のつけようがないものだ。子供に教えてもらうのもいいかも。

本誌の読者でこのゲームをプレイしている人は、おそらく非常に少ないと思われるが、とはいえ本当によく売れるのだ。この「SDガンダム」というシリーズは。

本作「GX」はいままで何作出ているか見当もつかない同シリーズの最新作だ。作品によってはRPGだったりする同シリーズだが、本作は完全なシミュレーションゲーム。さまざまなモビルスーツをユニットにみたて、ヘックスマップ上を戦っていく。「さまざまなモビルスーツ」などといっても、ガンダムの世界を知らない人にはまったくわからないだろうが、そういう人はこのゲームに手を出す必要はない。あくまで特化したファンのために作られたゲームであり、そのファンの数がものすごく多くて、出せば確実にヒットするのだから…。もちろん完成度だって確かなもの。伊達にシリーズを重ねているわけではない。

スーパーファミコン

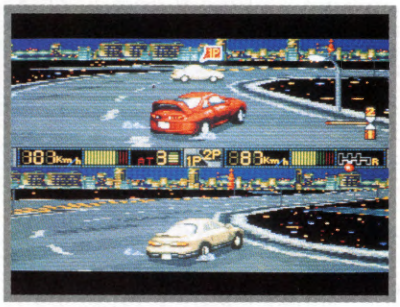
土屋圭市&坂東正明 ドリフトキング 首都高バトル'94

Super Famicom

走り屋魂をくすぐる異色の公道レースゲーム

●BPS　9800円

●ゲーム中ではドリキン土屋が直々にドライビングテクニックを伝授してくれる。ありがたく拝聴しよう。すべてのテクをマスターすれば、あなたも首都高の狼になれる？かもしれない。



「ドリフトキング」の異名を持つプロドライバー土屋圭市と人気・実力ナンバーワンのスーパーチューナー坂東正明の監修による公道レースゲーム。発売前は少しも注目されなかったのに、いざ蓋を開けてみると初回はあっという間に完売。この手の公道レース好きがいかに多いかを逆に証明する結果になった。

ゲームはマシンの後ろに視点を持つ3Dタイプのもの。個性豊かなキャラクターと次々に対戦していくストーリーモード、夜の首都高を舞台にVS対戦を行うVSモード、タイムアタックに挑戦するプラクティスモードなどが選べる。

ゲームとはいえ深夜の首都高でドリフトをブリブリに決めながらコーナリングするのは快感そのもの。実際にやりたくてもできないからこそ、こうしたゲームが売れるのかもしれない。

スーパーファミコン

ワイルドトラックス

Super Famicom

デフォルメキャラがかわいいFXチップ第2弾

●任天堂　9800円

●結局FXチップをつかったゲームは本作と「スターフォックス」だけになるのか？サードパーティからは1本も発売されないまま、次世代機を迎えることになりそうだ。もう1作くらい見たかったが。

スーパーファミコンの性能をソフト側で飛躍的に向上させる手段として開発されたFXチップ。しかし'93年に「スターフォックス」でデビューして以来、とんと音沙汰がなかった。そして1年数か月ぶりにようやく第2弾として発売されたのがこのレースゲーム「ワイルドトラックス」だ。

「スターフォックス」同様、基本はオールポリゴン表示によるゲーム作り。しかし「スター〜」が比較的メカニカルな世界観を持っていたのに対して、本作は「スーパーマリオカート」似のデフォルメされた世界観を持っている。

プレイヤーはオフロードバイクやバギーなどのマシンからチョイスして、ポリゴン表示された架空のコースを疾走。最初のうちはまごつくが、慣れればダイナミックかつユーモラスな走りを堪能できる。完成度のわりには話題にならなかったのが残念だ。

スーパーファミコン

幽☆遊☆白書2 格闘の章

Super Famicom

格闘アクション化されたヒットゲームの続編

●ナムコ　9600円

●原作の内容を考えれば、最初から格闘アクションで発売してもよかったような気がするが…。なにはともあれ、この格闘アクションバージョンの登場に歓喜したファンは多い。続編も当然出るだろう。

このコーナーで何度も書いているが、こうしたキャラクターゲームは、基本的に特化されたファンのものであり、そのファンの満足がいけばいいものであるはずだ。

この「幽☆遊☆白書」にしても'93年の暮れに第1弾が発売され、その半年後に続編が出るというハイペースなリリース。オリジナルの人気があるうちにバンバン売ってしまおうというメーカー側の皮算用が見え隠れするが、本作「幽☆遊☆白書2」は前作とはまったく仕様を変更してのゲームづくりというところが偉い。前作がストーリーを楽しむことを目的としていたのに対して、今作は格闘アクションゲームになっており目見え。同じようなシステムで次から次へと続編を出されるよりもよっぽど気が利いている。このあたりにゲーム界をリードしてきたナムコの、ゲームづくりに関する真摯な態度を感じてしまう。

スーパーファミコン

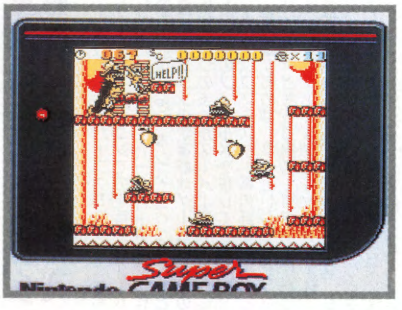
ドンキーコング

Game Boy

ファミコン第1弾ソフトが11年の歳月を経て復活！

●任天堂　3900円

●ちなみにタイトルにうたわれたドンキーコングは、ゲーム中では敵役である。主人公は任天堂の顔といえる正義の男、マリオ（ファミコン版発売当時はまだ名前はついていなかった）だ。



ファミリーコンピュータが発売されたのは、'83年7月15日。同時発売ソフトは「ポパイ」と「ドンキーコングJr.」、そしてもう1本が「ドンキーコング」だった。

その「ドンキーコング」が11年の歳月を経てゲームボーイで復活した。いや、単にゲームボーイというのではなく、スーパーゲームボーイ対応ソフトとしてだ。そう、本作はスーパーファミコンにつなげてゲームボーイソフトをTV画面上で楽しむアダプター、スーパーゲームボーイの発売と同時にリリース。スーパーゲームボーイの普及と同時にかなりのヒットを飛ばした作品だ。

基本は11年前とまったく同じなのだが、助け出すヒロインがポリーンになっていたり、ステージが変わっていたりとそれなりのリメイクがなされている。それにしても新製品用のデモンストレーションソフトとはいえ、旧作がこれだけ売れたのは驚き。

ゲームボーイ

スーパーフォーメーションサッカー'94 ワールドカップエディション

Super Famicom

思い出したくないあの記憶が甦るW杯ソフト

PCエンジンでデビューしその後スーパーファミコンにも移植された『スーパーフォーメーションサッカー』。本作はその今年度版であり、ワールドカップをモチーフにしたバージョンでもある。

ワールドカップサッカーをモチーフにしたといったのは、実際と同じ24ケ国のチームと争うワールドカップモードがついていることと、日本のサッカーファンが涙をのんだ、あのアジア予選モードがついているからだ。アジア予選モードのほうは、思い出したくない記憶が甦るという意味でちょっと敬遠がちになっただろうが、ワールドカップモードのほうは、アメリカからの深夜のW杯中継を待つ間に当日の対戦カードをシミュレーションしたりして結構楽しめたはず。各チームの選手の能力データも(実名ではないが)、かなり実際に近い感じでファンには嬉しい仕様だ。

●シリーズ前作に比べて視点が低く、またフィールドも格段と広くなっている。ボールや選手の動きも早くなりパスワーク中心からキック&ラッシュ中心のゲームになった。初心者にも分かりやすい。

●ヒューマン　9800円

スーパーファミコン

スレイヤーズ

Super Famicom

人気小説をダイレクトにゲーム化して大成功!

神坂一氏原作の同名長編ファンタジー小説のゲーム版。ゲーム自体はオーソドックスなタイプのRPGだが、小説とは別のオリジナルシナリオが楽しめるということもあり、ファンから絶大な支持を集めた。

人気ノベルズであっても、いったんコミックスなり、アニメになってからゲーム化というパターンが多い中で、本作のように小説からいきなりゲームになってしかもヒットを決めるというのはきわめて珍しいパターン。それだけに原作のファン層とゲームファン層とでダブるところが多かったのだろうが、思い切ってゲーム化に踏み切ったメーカー側の読みの深さも評価したい。

発売元のバンプレストはバンダイ系の会社としてキャラクターゲームをリリースする一方で、'93年末の「ず～ば～ぶよぶよ」など、確実なヒット作をものにするのがうまい。今後も同社のタイトルに注目だ。

●戦闘では6種類の作戦を選んでのAIバトルが楽しめる。魔法関連では、魔法理論というパラメーターの設置より、魔法を覚える段階づけがなされているのが特徴。原作のノリを活かした構成だ。

●バンプレスト　9800円

スーパーファミコン

スーパーストリートファイターII

Super Famicom

何だかんだで'94年の本命対戦格闘ゲームでしょう

『ストリートファイターII』――俗称ストIIといえば、今日の対戦格闘ゲーム・ブーム火付け役となった、記念すべきアーケード・タイトル。その後、マイナーチェンジや改良が何度も行われ、現在ストIIシリーズと呼ばれるものは5スタイル存在する(この時点で元祖「ファイティングストリート」の立場は、ない。

本作はストIIシリーズの第4弾。スーファミに移植されたストIIシリーズでは3作目にあたる。各キャラの技(通常技、必殺技を問わず)にさらに改良が加えられ、新キャラも4人登場。また、柔道形式でグループバトルができるなど、前作よりもプレイ・バリエーションが豊富になっている。

シリーズ最新作(スーパーストIIX)が他機種に移植される今となっては時期的に旬ではないが、ヘタな他社の類似ソフトよりも楽しめることは間違いない。

●対戦格闘ゲームは、他のジャンル以上に登場キャラに愛着心が持てるから不思議だ。「うおーキャミィィィ!」とか「ザンギのスネ毛がいいのっ!」とか言いながらプレイしてる人もいるんだろうな。

●カプコン　9800円

スーパーファミコン

3×3EYES 三只眼變成

PC Engine

大ヒットコミックをビジュアル中心にゲーム化

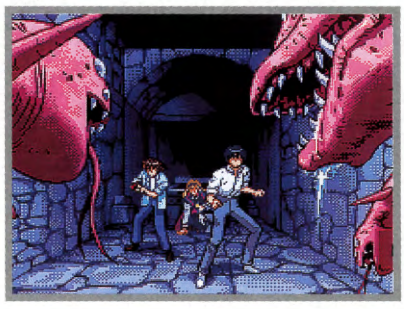
「ヤングマガジン」(講談社)で連載中の『3×3EYES』をゲーム化したもの。ジャンルとしてはアドベンチャーに属し、ストーリーをビジュアルとともに楽しむといった趣のものだ。あくまでビジュアルがメインのゲームなので、複雑な謎解きなどは極力排除されている。プレイヤーとしてはストーリーを追いながら、アニメさながらの美しく滑らかなグラフィックを楽しめばいい。実に割り切った設定方針だ。

とはいえ'94年度のPCエンジンゲームで一番の売れ筋のひとつがこのソフトだというのはちょっと情ない気もする。やはりオリジナルゲームでひっぱってもらいたかった。

家庭用TVゲームにおけるCD-ROMの先駆者として活躍してきたPCエンジンだが'94年末には、いよいよ次世代後継機種PC-FXが登場する。PC-FXにおけるNECの戦略に期待したい。

●アニメグラフィックには定評のあるPCエンジンだが、本作のアニメーションはその中でも超一級品。アニメだけでも一度は見る価値ありだ。原作ファンならなおさら見逃せない。

●NECホームエレクトロニクス　8800円



PCエンジン

スーパーパワーリーグ2

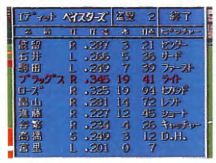
Super Famicom

夏の恒例となったハドソン野球。リアルさが売りだが。

ナムコの『スーパーファミスタ』と並んでスーパーファミコンでの定番野球ゲームとなった『スーパーパワーリーグ』。本作はその'94年度版。本シリーズ、もともとはPCエンジンの定番野球ゲームだったのだが、いつのまにかスーパーファミコンにその活躍のフィールドを移してしまった。

本作が『ファミスタ』系の野球ゲームと一線を画するのは、なんといってもグラフィックだ。どちらも実名・実データ仕様ではあるが、ファミスタのキャラクターは二頭身にデフォルメされたもの、『パワーリーグ』の方はリアルに描写されたものとなっている。また、新年度版の発売時期に関しても『ファミスタ』は4月、『パワーリーグ』は8月というのがほぼ決まっている。

しかし'94年からはコナミの『パワプロ』という強力なライバルが出現した。来年度からはさらなるパワーアップを期待したい。



●基本的には前作とほとんど一緒だが、データが最新のものになったほか、選手名を漢字で表示するなどの改良が施された。TBSの福島由美子アナウンサーも声と実写のグラフィックで出演する。

●ハドソン　9800円

スーパーファミコン

Jリーグサッカープライムゴール2

Super Famicom

SFCのサッカー定番といえばこのゲームだったが

Jリーグが始まった'93年度のサッカーゲームの中ではダントツの人気・売り上げを記録した「プライムゴール」。しかし、'94本度は思わぬ伏兵『Jリーグエキサイトステージ'94』のヒットもあって、前作のような独占ヒット状態とはいかなかった。

本シリーズの魅力はなんといってもそのシンプルな操作系にある。簡単操作でそこそこ戦略的なプレイができるというのは、必ずしもサッカーマニアばかりとは限らないJリーグファンにとって非常に嬉しい。またゴール時のパフォーマンスなど、演出面にたけているのも本作の特徴のひとつ。とにかくJリーグらしさが手軽に味わえるというのが本作の最大の持ち味だ。

次作ではこの持ち味を活かしつつも、ライバル「エキサイトステージ」のマニアっぽさにどれだけ対抗するかが鍵だろう。また次世代機への移植も期待したい。

●ナムコ　8800円

●ビスマルクのお祈りポーズとかフリューゲルスのモネールダンスとか、ゴールパフォーマンスまで忠実に収録。敵選手と真正面から接触するとクローズアップ画面になるのもエキサイティング。

スーパーファミコン

MOTHER2 ギーグの逆襲

Super Famicom

待ちに待った大作の続編は「理に叶った」文系RPG

前作から待たされること、5年。糸井重里原作・制作総指揮による『マザー2』がやっと今年発表された。スマップの木村君のCM効果か「おねえさん」たちも夢中にさせた、いわば文系RPGといえるソフト。フィールドと街が同一スケールの地続きになっているマップ構成など、前回のシステムはそのまま。ピザ屋や宅配便などの新しいシステムも登場して、さらに現代的で「理屈に合う」つくりになっている。ポップなキャラクターはもちろん、音楽もギグのセンスもグッド。知る人ぞ知る埋蔵金ネタも盛り込まれ、いろんな演出が際立っているのは、さすが、というべきか。

RPGならではの、プレイヤーの感情移入度を高めるしかけも巧妙で、最後まで飽きずに楽しめる。レベルアップが早く、あっという間にお金が貯まってしまうのも、ストレスを感じなくていい。

●任天堂　9800円

●ゲーム中に流れる音楽もチェックポイントのひとつ。音楽好きの大人ならぐっとくるものがあるはずだ。それもそのはず、音楽担当の一人は日本のポピュラー音楽会の重鎮、鈴木慶一氏である。

スーパーファミコン

ライブ・ア・ライブ

Super Famicom

常勝スクウェアにしてはいまイチ盛り上がり不足

「ファイナルファンタジーⅣ」以降、出すゲーム出すゲーム、ことごとくヒットを飛ばしてきたスクウェア。しかし、メガヒット作『ファイナルファンタジーⅥ』のすぐ後にあたる本作は、いつものスクウェアRPGの勢いが感じられなかった。

ゲームは、7つの短編RPGが収録されたオムニバス形式。各物語で世界観、主人公、そしてシステムまでもがまったく違うという思い切った構成の作品だ。大作「Ⅵ」の後に、こうした息抜き的なソフトを出す気持ちはわからないでもないが、これまでのパターンからユーザーには「スクウェアはハイペースでしかも力の入ったタイトルを出す」という先入観ができあがっている。短編7つも悪くないが、やはり同社にはこってりしたRPGを望んでいるのだ。次作の『クロノ・トリガー』へはそんな意味も含めて期待が膨らんでくる。

●スクウェア　9900円

●キャラクターデザインも物語ごとに7人用意した。製作費はいくらかかったのだろう、なんて思わず邪推したくなってしまう。1本ずつ独立して売ればよかったのに、なんて声まで聞かれたが…。

スーパーファミコン

'94フラッシュ・バック・レビュー③

現行機種末期にして新機軸ゲームが大量発生！

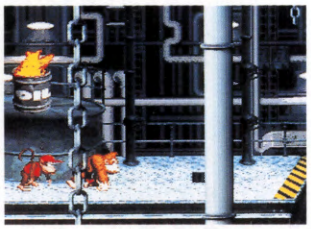
ユーザーを獲得しそうな勢いだ。

次にスポーツゲーム。スポーツといえば野球、野球といえば『ファミスタ』と、ゲーム界の相場は決まっていたものだが、ここにきて新機軸の「実況ー パワフルプロ野球」が登場。見た目は『ファミスタ』以上にポップな作りながら、独自のシステムによりリアルなかけひきを現実にしている。現在のところ食わず嫌いの人が多いようだが、野球通でしかもゲーム慣れした人ほどこのソフトを支持する傾向もあるようで、'95年度版からの動向に期待がかかる。プレイステーション版の発売も決定しているし、先手必勝で勝負に望みそうだ。

また定番対新興勢力という図式ではないが、任天堂が11月26日に発売した『スーパードンキーコング』も新機軸ソフトとして注目に値するタイトル。同社が次世代機で技術提携するシリコングラフィックス社のコンピュータで描かれたCGをスーパーファミコンに取り込んで作られたこの作品。「セガサターン」と「プレイステーション」の狭間という非常に挑戦的なリリース予定が組まれた。これは「スーパーファミコンでもこんなことができる。しかも任天堂の次世代機ならもっとすごいことができる」という任天堂の牽制球なのだろう。『スーパードンキーコング』の実際の売り上げがどのくらい伸びるか期待したいものだ。

このように、形はさまざまだが、次世代機出現直前にやってきた新興勢力の波。現行機種と次世代機との橋渡しという重要な時期の中で、これらのソフトがいい意味での財産をゲーム界に残してくれることを切に望むばかりである。

●野球ゲームの新定番となるのか？　'95年度の動向が気になるコナミの『実況パワフルプロ野球』。



バーチャマニアーX

Virtua Fighter

1994 Best Game Catalogueのパート2はアーケード編。格闘モノが相変わらず元気だったこの1年を各メーカーの広報担当の声をまじえて振り返る。後半は95年の目玉「バーチャファイター2」を大解剖。

●導入時期／稼働中
●設置店／新宿SPOT21　他

渋谷洋一

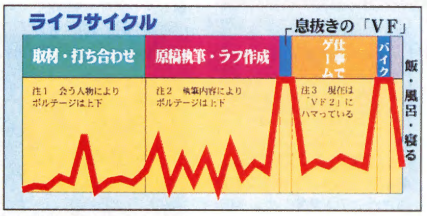
●アスキーの編集者を経て、フリーのライターに。著書「バーチャファイターマニアックス」は各方面で絶賛。

「VF」を言葉で語るのは難しい。しかし、最近の語る必要すらないゲームと比べれば、「語るのが難しい」という時点で、他を一歩リードしているのも事実。

渋谷洋一氏は「VF」シリーズを世に広めた立役者の1人であり、また「VF」シリーズに賭ける姿勢は、著書である「バーチャファイターマニアックス」を読めば理解できる。一時期、渋谷氏はあらゆる雑誌に「VF」のことを書き、ほどなくして「VF」は他のゲームとは少しスタンスが違うゲームとして、大ブームを巻き起こした。「VF」ブームが他のゲームのブームと決定的に違ったのは、その持続力につきる。真に革新的なゆえに飽きられるのも遅く、当然、持続力や継続力は長い。渋谷氏も「始めて見た瞬間に、その革新性には驚いた」という。が、新しいというだけで、これほど多くの人の心を掴めただろうか？

渋谷氏はこうもいった「驚いた後、どうしてもやらなくてはいけない！という思いに襲われた」と。その人間の持つ、感性と想像力のフィルター。それを通って初めて「VF」は人を魅きつけるようになる。想像力に訴えるゲーム、それが「VF」である。

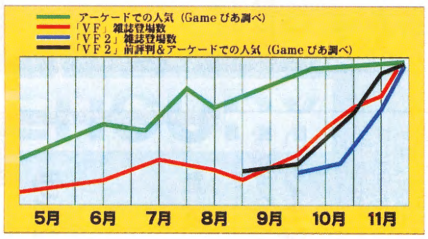
渋谷氏のバーチャライフ



バーチャファイターとデザイン

●「VF」シリーズだけが、メディアで視覚重視、デザイン的な扱いを受ける。それは「VF」にそれだけのポテンシャルがあってこそだ。

『VF』の人気と傾向



●「VF」が大ブームになる過程には、多くの雑誌の後押しがあったのも事実。一時、人気が下降線をたどるかに見えたが、雑誌メディア等による強力なブッシュもあり、一気にブームへと上昇する。業界系の人々に根強いファンが多かったのも「VF」の「魅き付ける力」か？

ついに、セガの逆襲の時が始まる。隠し玉はセガの剣となるか？

ここ何年か安定はしていたが、大ブレイクの起きなかったセガ。が、ついにその技術力と数々の好条件に恵まれて、1995年逆襲開始！

●近い将来、またもや進化しそうな気配のある「VF」シリーズ（写真上段は「VF2」）と、若い女性の獲得に多大な貢献を果たしている『ぷよぷよ通』。さらに、隠し玉的存在のAM3研も、きっと凄いタイトルを開発中との噂。

'95年のセガは、絶対に快進撃するだろう。'94年だって、前半の「VF」と終盤の「VF2」で快進撃をしたと思うかもしれない。だが、'95年のセガはそんなものじゃすまされない。その理由は、まずハードが変わったこと。簡単にいうと、「VF」はモデルというハードで、「VF2」はそれが大幅に進化した、モデル2というハードでできている。これだけでも躍進の活力だが、更に忘れてはいけないのがAM3研の存在。「VF2」を作ったのがAM2研で、今はそこに隠れ気味だけど、3研の開発力の集大成が'95年に一気に吹き出してくる可能性がある。「VF」シリーズを有する2研と、未知のパワーを秘める3研。これは相当に強力な布陣だ。そして最後がサターンの登場と普及。ここ何年か〝通〟にはウケが良かったものの、いまいち一般人をノセきれなかったセガの、大逆襲が始まる。'94年は、'95年への地ならしにしか過ぎなかった!?

広報通信

●黒川文雄　1960年12月4日生　株式会社アポロン音楽工業、ギャガコミュニケーションズを経て、セガに入社。第2AM研究開発部直属のパブリシティマネージャーとして、メディアへの情報発進を行う。

個人的な話で恐縮だが、'94年は新しい歴史の始まりだった。それは自分にとっても、自分がパブリシティを担当したゲーム「バーチャファイター」にとっても同様のことが言える。かつて音楽、映像そしてゲームビジネスに転身した私にとって、この世界は新鮮な驚きに満ち溢れたものであった。ゲームというメディアの中に新しいムーブメントを創りたいと思ったことに始まり、その流れは新しく生まれ変わるVF3へと引き継がれようとしている。迎える'95年、変化は繰り返す。ゲームのパブリシティに新たな展開を求め、実現の可能性を探る。そんなとき先人はこう教えてくれる「未来を予測する最良の方法は、自らそれを創り出すことだ」―アラン・ケイ。

©SEGA. 1994／©COMPILE. 1994

映画『ストリートファイターII』

ストII効果

STREET FIGHTER II
The New Challengers

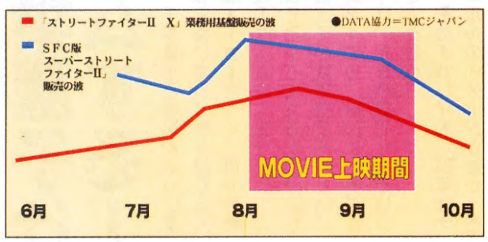
篠原涼子

●導入時期／全タイトルとも稼働中
●設置店／新宿スポーツランド　他

'94年カプコンは『ストII』を全面に打ち出し、各素材をシンクロさせることで、「ストII効果」とでもいうべき現象を巻き起こした。

ブレイクが起こる夏までに出た『ストII』シリーズは、3月に出たアーケード用の『X』と、夏にスーパーファミコン版で発表された『スーパーストII』の2タイトル。もちろん、これらが下地になったのは事実だが、今回のブレイクの直接的原因になったのは、夏に公開された劇場用アニメ『ストリートファイターII』の大ヒット。更にそれにともない、篠原涼子が歌う映画のテーマソングがミリオンヒットしたことも見逃せない。今までゲームの世界で大成功を収めていた『ストII』が、ついに観客の動員数やCDの実売という、ゲームを知らない人間にも身近な世界に浸透を始めた。さらに、カプコンには今回のブレイクで「ストII世代の子供達」という財産が残った。これこそ、カプコンが「ストII効果」の先に見据えていたものに違いない。

映画とゲームの関係



スーパーストリートファイターIIX

●世に格闘ブームを起こした『ストII』もシリーズも早5作目。しかし、今年はアーケードだけでなく、家庭用ハードへの移植、アニメ映画としての大ヒット、また、そのテーマソングがミリオンセラーになるなど大躍進を遂げた。

●「X」ではシリーズで初めてともいえる、大幅なシステム変更が行われた。その際追加された新システムが「スーパーコンボシステム」だった。

●格闘ゲームブームを巻き起こし、その代名詞となった「ストII」。現時点でのシリーズ最新作は「X」だが、ファンの間では続編が待たれている。

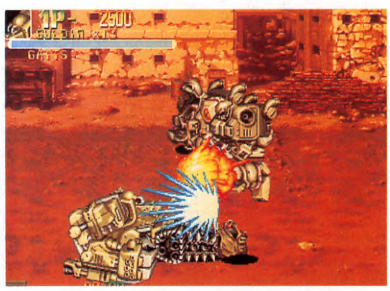
'94年ベストグラフィックの呼び声高い、『ヴァンパイア』を忘れるな！

'94年のカプコンを語る上で、忘れちゃいけないのが『ヴァンパイア』の存在。格闘ゲームの常識を破るアニメーションが話題を呼んだ。

'94年のカプコンは『ストII』を軸に、脇も強力なラインナップで固めていた。その証拠に、ある意味で『ストII』以上の注目と期待を集めたタイトルとして、『ヴァンパイア』が挙げられる。

『ヴァンパイア』は今までの格闘ゲームにはない、高度なアニメーション技術で話題を呼んだ。ことグラフィックに関しては、おそらく'94年の全ゲーム中、ベストに輝くと思われる。キャラクターの指先までがはっきりとアニメーションする格闘ゲームなんて、それまで存在しなかったのだから。また『ヴァンパイア』で得た成果は、最新作『X-MEN』にあますことなく応用されている。

その他にも、アクションゲーム『エイリアンVSプレデター』や『パワードギア』、格闘ゲームの『スーパーマッスルボマー』等を送り出す。アクションゲームにおいてはさすがに手慣れた感があり、どれもカプコン色の強い、良質のソフトに仕上がっていた。



●上段の『ヴァンパイア』は、グラフィック画で他の追随を許さなかった。内容的にも、かなりの時間を費やして、練り込んだ作品だというのがわかる。下段の『パワードギア』は、カプコンのアクションだけに、安心感のある作品。

篠原私信

●本名　篠原涼子
1973年8月13日生まれ
「恋しさとせつなさと心強さと」がミリオンセラーとなる。

実は、私はゲームはあんまりやらないんです。面白いとは思うんですよ、それにもっとルールとかわかれば面白いハズですよね。でも『ストII』もキャミィでやってみたんだけど、全然勝てないんでちょっと……。

今年はファンの皆さんや、小室さん、カプコンさんの応援で「恋しさとせつなさと心強さと」が大ヒットして、すごくいい年になりました。

来年は歌も力をつけて、もっともっとうまくなりたいです。あと、お芝居の方もやっていきたいと思ってますから、皆さんまた応援して下さいね。

では最後に、ゲームも楽しいと思うけど、私の歌も聴いて下さいね。

©CAPCOM 1994

CMに出るのはこんな娘がいい

SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変

●導入時期／稼働中
●設置店／大阪NEO・GEOランド　他

ゲーマー千葉麗子は、今日もゲームする！

●'94年、SNKの格闘ゲームにはハズレがなかった。その集大成が「真サムライスピリッツ」だ。

●チバレイが声を担当したチャムチャム。'95年に主役の座に着くキャラクターは、この娘かもしれない。

千葉麗子とSNKはいい関係を築いてる。やっぱりどんなメーカーだって、自分の会社のゲームを「生きがい」とまで言ってくれる女優がいたら、その娘で宣伝をしたいに決まってる。SNKとチバレイは、相思相愛でなんかいいなーと思う。

そのチバレイも、'94年はナコルルのイメージが強かった。が、最新作『真・サムライスピリッツ』で「チャムチャム」というキャラの声を担当。それから少し、考えが変わったようだ。「ナコルルは私にとって友達だけどチャムチャムはあたしの分身」だという。それに、ゲーム中のチャムチャムを見ると、「自分が画面の中で動き回ってる」気がするらしい。1995年のチバレイは、イメージキャラが変わっても仕事で、日課で、遊びでと、やっぱり毎日ゲームをするんだろうなあ。

チャムチャムと千葉麗子

「あたしはゲードル（ゲームアイドル）と呼ばれたくない。それにあたしはアイドルではなくて、ただのゲーマーです、ただのゲーマー！」とは、チバレイの猛烈な主張。肝に命じよう。この娘はナコルルより、ワイルドなチャムチャムになって正解だったんじゃないだろうか？

広報通信

●梅本　剛志
'94年4月にSNK入社。「まだまだ不慣れですが、どうか暖かい目で見守って下さい。」

'94年もSNKを応援して下さり、皆さん本当にありがとうございました。今年は「餓狼伝説」が映画になったり、鈴鹿8耐では"TEAM SHINSUKE SNK"が見事14位完走を果たしたりと色々なことがありました。しかし、SNKにとって何よりの出来事は、期待のハード「NEO・GEO CD」が発売されたことでしょう。この登場により、「ネオジオ欲しいけど、高いよー」と言っていた人達にも、お求めやすくなったことと思います。（何といってもソフトが安い！）そして、12月15日にはビッグタイトル『真サムライスピリッツ』が登場！こんなに嬉しい話題いっぱいのSNK。ちょ～っぴり、忙しくて大変だけど、'95年も頑張るぞー！

NEO・GEO CD ライブツアーⅡリポート！

●11月12日の札幌会場での様子。「おかげさまで、今回のツアーも大盛況の幕開け。千葉麗子ちゃんもみんなの期待に応えるべく、チャムチャムのコスプレで登場。札幌の寒さなんか吹き飛ばす元気さで頑張ってくれました」と広報担当。

11月から約1ヵ月にわたって行っているCDライブツアーⅡも、あとちょっとでフィナーレ。参加してない人も、まだ間に合うぞ！

11月12日から12月18日にかけて全国6都市を縦断している、ネオジオCDライブツアーⅡ。これは夏に行われたツアーの第2弾となるが今回のツアーの目的は、12月15日に登場するオネジオCD用ソフト『真サムライスピリッツ』の発売告知イベント。今回も前回のツアー同様、ネオジオCDのいろいろなソフトを体験でき、ステージではゲストに千葉麗子を招いて、ゲーム大会などのイベントも開催している。

今回は初の試みとして、青少年の非行防止、健全育成のためのチャリティも行っており、ファンの反応も上々とのこと。残り2地区のスケジュールは以下のとおり。近くの読者は足を運んでみては。

「ネオジオCDライブツアーⅡ　日程」

●12月11日（日）　10：00～17：00
（仙台）メイフェアプラザ仙台WASSE

●12月18日（日）　10：00～17：00
（福岡）福岡ファッションビルFFBホール

©SNK 1994

極上パロディウス

●導入時期／稼働中
●設置店／スポーツランド新宿店　他

「極上パロディウス」略して「極パロ」は、格闘ゲーム砂漠とでもいうべき状況にある、オアシスのような存在だった。忘れかけていた、横スクロールシューティングは面白いーという感覚を思い出させてくれたし、逆に、格闘ゲームから入った人達には新鮮に写ったかもしれない。

コナミの『パロ』シリーズからは、律儀な不まじめさみたいなものが感じられる。出てくるキャラクターのネーミングやグラフィック、ギミックは一見不まじめで、きっと作り手もかなり楽しんで作っているのだろう。が、何度もプレイしてみると、随所から「お金を払った人に楽しんでもらおう」、「気持ちよく遊んでもらおう」という、ずいぶんまじめで真剣な姿勢が窺える。ついでに、誇りのようなものを感じる。さて、'95には『極パロ』を上回る〝横シュー〟にあえるでしょうか？

●コナミのポップさは、一体どこから出るんだろう？と思う。が、左の欄、広報の拓殖さんのコメントを読むと、コナミにはポップが捨てるほど余ってるのかも。

'94を振り返る

今年のラインナップは、『極上パロディウス』を始め、『対戦ぱずるだま』『リーサルエンフォーサーズII』『ゴルフィングレイツ2』『レーシングフォース』そして最新ゲーム『サッカースーパースターズ』。この中でも、『極パロ』には苦労させられました。鬼のような記事校正の嵐が毎日のように続き、100ページものを2日で校正したことも。『アンナ・パブロワ&めろーら』だとか『デコレーションコア「大玉ロボ」一号&食通小僧達』（長い！）だとか、変なキャラの名前を間違いがないか真剣にチェックしていると、時々どこかでそれを客観的に見てる自分がいて、変ーなの。あー、そして来年もこんな日がもしかしたら来るかもしれないー（本当は嬉しいの！）'95年も楽しいゲームを期待してーコナミをよろしくね。

コナミ広報　柘植さん

フライングパワーディスク

●導入時期／稼働中
●設置店／下井草ヒノーズ　他

なによりもオリジナリティ。データイーストのゲームにはいつもオリジナリティが感じられる。時には、それがすごい冒険になっているのだけれども。1994年のデータイーストは、やっぱりオリジナリティで勝負してきた。中でも『フライングパワーディスク』はちょっと群を抜いたデキだった。これは2人で円盤を投げあう『フリスビー』のようなゲームで、もちろんそれに対戦色の濃い味つけがされている。操作は簡単、奥が深い、単純に面白い。しかし、残念なことにちょっと地味で、一見では面白さが伝わりにくかった。

データイーストは今上り調子のNEO・GEOにも参入し、1995年も意地とオリジナリティで勝負してくるだろう。意外なことに、ここはピンボールに本気で関わる数少ないメーカー。ぜひそちらでも頑張ってもらいたい。

●『フライングパワーディスク』は子供から大人までできて、しかも楽しめる数少ないゲーム。奥が深いだけに、強いと格好よく見えるゲームでもある。

'94を振り返る

格闘に限ったことではありませんが、基本的にゲームは「対戦」することが楽しいものですよね。相手がCPUであっても、人間であっても、負けた時に味わう……「悔しさ」が大きく、その原因が明確である程、そのゲームは優れたものと評価されるでしょう。『フライングパワーディスク』は、まさに、そんなゲームだと思います。昔懐かしいエアホッケーにも似た、単純明快さもそうですが、豪快な技とフェイント技が同居するなど、まさにやり込めばやり込むほどのめり込む魅力がこのゲームにはあるのです。嘘だと思う方は、是非一度プレイしてみて下さい。きっとわかっていただけると思います。さて、来年については、このゲームを越える、点と線だけでも表現できるような単純で奥が深いゲームを……と思っています、ご期待下さい。　データイースト宣伝　斎藤さん

豪血寺一族2

●導入時期／稼働中
●設置店／曙橋ピコピコ　他

アトラスも個性的でインパクトの強い会社だ。大々的なアーケード参入第一弾が『豪血寺一族』だった。これは今までの格闘からは考えられない、色物系。そして'94年その続編の『豪血寺一族2』が登場する。このアトラスという会社、アーケードゲームを出す「本数」自体は少ないのだが、確実に「インパクト」というか「恐怖の爪痕」を残している。こういう、今のアーケード業界にない変な発想を持ち、それを実行してしまうあたりがアトラスの武器なんじゃないだろうか。じゃあ実際にどこが変かというと、申し訳ないが全部である。ただ、この「変」は個性に直結しているので、なくす必要も減らす必要もない。ぼんやりと、これが作り手の地なんじゃないだろうか、という気がするが、たぶん間違ってないはずだ。きっと、'95年も「変」エキスパートとして直進するだろう。

●『豪血寺一族2』は初心者からマニア層まで、いろいろな楽しみ方ができるゲーム。あと、バックミュージックはやっぱり「変」で、一聴の価値アリ。

'94を振り返る

94年度、自信を持って挙げるタイトルは、もちろん『豪血寺一族2』です。前作を越えられるか、ジンクスに苦しみ悶えながら作ったゲームだけに、その不安は凄じいものがありました。しかしそれが逆に起爆剤となり、良い意味の異色感を出せたわけです。その異常な演出や、ゲームミュージックの枠を破壊すべく作られた曲の数々、前作のキャラを喰ってしまった新キャラ達と、まさにヤミ鍋状態のゲームになってしまったことはご承知のとおりです。しかし、一度味わうともう離れられない、不思議な魅力をも持ったゲームであります。

オリジナルな世界観、常に何かを壊して一新し、独自の進化論を持ち続けるゲーム作りを、'95年も行いたいと思っています。アトラスは何かをしてくれるという期待を裏切らないように頑張ります。

アトラス広報&企画　ちゅうこさん

1995年の予測と展望、抜け出すのはどこだ？

仕掛け合戦

1995年のアーケード業界を左右するのは、広報や販売戦略のような気がする。もちろんいいゲーム、売れるゲームを作るのは絶対条件。しかし、今の現状を見ていると、「ゲーム」の部分で大きな差が発生するとは思えない。というと、やはりヒットを左右するのは「一般への浸透度」だろう。1994年、セガはイベントやメディアを動員して攻撃的な広報、販売戦略をとった。そしてカプコンとSNKも、劇場用アニメの公開で、一般層への仕掛けは万全だ。

クオリティの高いものを要求され、なおかつ宣伝段階で「工夫」を要求される。ゲームメーカーには、またもや辛い年になりそうだ。しかし、逆にその状況を利用し急激に伸びるメーカーも出てくる八ズである。

ただ、そんなメーカーに辛い状況こそ、遊ぶ側が望んでいたことなのも間違いない。

●セガの『VF2』が11月に登場したことにより、年の頭から各社の激戦が展開されることが予想される。追撃の先陣は、どこのメーカーなのか？

1994年のアーケードゲーム業界を振り返る

ポリゴンVS劇場アニメ

格闘ゲームに明け暮れた1993年に続き、1994年も格闘ゲームの勢いは衰えなかった。その中でも、最大のロングランが『バーチャファイター』だろう。逆に、アーケードゲーム業界の流行語大賞みたいなものがあったら、きっと「ポリゴン」に決定したに違いない。最新にして、流行技術のポリゴンを、格闘ゲームにいち早く導入したことがセガの勝因。しかし、かならずしもセガの独走とはいかなかった。カプコンとSNKも自社ゲームの劇場用アニメ化という、新しいフィールド進出で対抗。どちらも新しいゲームファン層の拡大という明るい成果を得た。SNKに関しては、NEO・GEOが絶好調。出る格闘ゲームにハズレなしとまで言われた。ただ、残念なのはその他のメーカーが押され気味になり、精彩をかいているような気がしてならない。1995年の巻き返しに期待したい。

©1994 KONAMI ALLRIGHTS RESERVED./©1994 DATA EAST CORP./©ATLUS 1994.ALL RIGHTS RESERVED./©SEGA 1994.

Virtua Fighter 2

『VF』を殺す者、『VF2』

'93、'94年に、アーケード界を席巻した『VF』が、『2』になって再び登場。ポリゴン格闘という新しいジャンルで世を圧倒した技術が、我々の目に見える形でさらに進化。まったく新しい衝撃が今！

●導入時期／稼働中
●設置店／新宿スポーツランド　他

30秒の衝撃、再び……

『VF』は一大ブームを巻き起こした。それは新しい発想と、最先端の技術力の下に生まれた。しかし、そんな技術的なことは、僕達のように、コンピュータ・テクについて特別な知識を持っていない人間にはわからない。それでも『VF』は大ブームを巻き起こした。これは、技術云々とは別次元で『VF』が受け入れられたことを意味している。では、どこが受け入れられたのか?また、技術的に『VF』より数段の進化を遂げた『2』を、同じように受け入れることができるのだろうか?

『VF』から『VF2』へ人々の大移動は止められない

『VF』は最先端のコンピュータ技術を使い、2次元的だった格闘ゲームの空間を3次元的に見せることに成功した。もちろん、それまでの格闘ゲームの主流は2次元。今までにない立体のキャラクターが3次元のフィールドで動くというだけで、今までにない斬新さ、目新しさがあった。僕らは技術的なことはわからない、しかしそれが新しいか、衝撃的か、もっと極端にいってしまえば「カッコイイか」を摑むことはできる。その驚異的な技術力が数多くクローズアップされるが、圧倒的に人の心を摑んだのは、カッコよさ等もろもろの、パッと見の印象。これこそが『VF』最大の武器だったのではないだろうか。

『VF2』はそんな『VF』のいい部分をひとかけら残さず吸収し、さらに大幅な進化を遂げている。そして、今度の進化は技術的な知識が無くても、目で感じられるまでにボルテージが上がっている。『VF』を見て「なんかカッコイイ」とか「なんか凄い」と思った人達が『VF2』を見れば「カッコイイ!」または「凄い!」とダイレクトに評価を下すようになるだろう。これが武器になり、ブームへの大きな威力を発揮するのは間違いない。

『VF』はまだ一線級で活躍できるゲームである。だが、『VF2』が出てしまった今では、プレイヤーが『2』へと流れていくのを止められない。『VF』はある種、他の格闘ゲームを殺してしまった。しかし『2』からは兄弟さえも殺しかねない雰囲気が伝わってくる。

進化した技術の凄味、ここに凝縮

『VF2』は前作から引き続いての8人と、新たに生み出された2人の計10人の格闘家が登場し、世界最強を争うゲーム。内容の変化は後述するとして、まずは見た目の変化を追ってみよう。

前作と違うのは、各キャラクター達の「カクカク感」がなくなったこと。前作ではどのキャラクターも部分的に角ばっていて、ギクシャクとした感があった。しかし今回キャラクターの体は、全体的にカーブで構成されていて、前作とは対照的に人間味さえ感じられる。それに伴い、実際の動きも流れるような滑らかさへとレベルアップ。その確認に、次ページ頭の写真を見て欲しい。1カットだけ見ても、前作にはない滑らかさがわかると思う。が、連続写真にすることで、その「動き」の素晴らしさが倍増するだろう。この『VF2』の画面を一度見てしまうと、前作のキャラクター達があたかも「マッチ箱」で作った人形のように感じられる。まったく、技術的進化の凄味を見せつけられたようだ。

進化の恩恵を受けているのはキャラクターだけではない。各ステージの背景にも注目。足下の石畳、後方にそびえる建物、そんな部分が妙に現実的ではないだろうか?キャラクター達を立体にする、「ポリゴン技術」同様、ここにも、平面を質感たっぷりに見せる「テクスチャーマッピング技術」が惜しみなく使われている。最先端の技術がここにある、そのことは頭に刻んでおこう。

●背景、そしてキャラクター。何もかもが一瞬で前作のインパクトを越えてしまった。右はそれをよく表している写真。足下の石畳といい、バックの建物、さらに遠方の山々といい、前作では見られなかったクオリティだ。

●これが新しく増えたキャラクターの一人、酔拳のシュンディの動き。この複雑でいて滑らかな動きは、今までの格闘ゲームでは絶対に見られなかったもの。これで、格闘ゲームの世界でも「魅せる動き」という概念に変化が現れそうだ。今までの「基準」を次々と塗り替えていく『VF2』からは目を離すな！

動きはダイナミックに技はマニアックに

『VF』が内容的に優れていたところに、技がヒットした時の衝撃感、現実とゲーム上でのバランス取りが絶妙な「リアルさ」、30秒という短い時間に全神経を集中させなくてはいけない「緊張感」がある。特に緊張感は半端なものではなかった。リングアウトという格闘ゲームでは新しい概念のせいもあり、対人戦ではたった30秒のために、どれだけの人が冷や汗を流したことだろうか……。

これらのシステム的成功部分をほとんど変えることなく、『VF』は1から2へと生まれ変わった。『VF2』は『1』のシステムを受け継ぎながらも、進化した技術力と微妙な味つけで、『VF』をはるか突き抜けてしまった。そのことはプレイしてみれば感じることができる。変化は外見だけではなかったのだ。

大きな変化は、新しいキャラクターが二人増えたこと。これによって組み合わせに幅ができた。また、この二人は複雑でトリッキーな動きの「酔拳」と、かまきりの動きを手本にした「蟷螂拳」という中国拳法の使い手で、どちらも今までの格闘ゲームではおざなりになりがちだった「魅せる」動きを披露してくれる。なぜこの2人に「魅せる」動きができるのか?それは『VF』シリーズの生みの親ともいえる、開発部長の鈴木氏が中国まで行き、実際に取材、体験したものを再現しているからだ。このおかげで、リアルさにかけては右に出るものがないレベルに仕上がっている。

では、他のキャラクター達はどうか?もちろんおざなりになっているわけがなく、かなりの変更がなされた。変更の大部分は技の追加である。が、これらはさらにダイナミックになり、しかも最近のブームである「格闘技」のマニア達に挑戦するかのように、ツボを押さえた技をチョイスし、それらを完全な形で提供している。これには格闘技のファンも「ニヤリ」とさせられることだろう。

鈴木氏はこうも言う、「キャラクターをたくさん増やすのは簡単なんです。ただ、そのクオリティを問題にしているんです」

●30秒に凝縮された闘いでは、一瞬の油断が命取り。しかし、この動き、グラフィックには目を奪われずにはいられない。見ていたいけど危ない、でも危ないけど見ていたい。ジレンマも緊張感を高めてくれる。

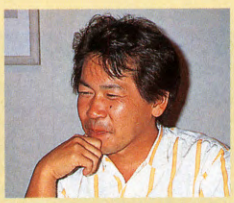
自分の実力を知ってみるのもたまにはいいんじゃない?

『VF』になかったもので、『VF2』になってまったく新しく増えたモードに「段位認定モード」がある。これは一人用で遊ぶのとも、対人戦をプレイするのとも違う特別なモード。このモードを選んでゲームを始めれば、プレイ終了後に自分の『VF2』の実力が段位となって現れる。普段なにげなくゲームを楽しんでいるだけでは、自分の実力なんて知りようがないから、ちょっと腕試しをしてみるのも楽しいんじゃないかな?ゲームをクリアすること、人に勝つことに加えて、もう一つ「上達する(段位を上げる)」楽しみ方が加わったという意味で、なかなか面白い試みだ。しかも、それが「VF2」についてしまうあたりが意表をついていて面白い。

セガの発表では、「将来有段者の人間だけを集めて、日本一を決定する名人戦を開催したい」との企画も出ていて、将来的な展開にも期待がもてる。

●第一に数々の技を自分のものとし、第二にコンピュータに勝ち抜けないようでは高段位は望めないらしい。しかし、自分の腕前が徐々にレベルアップしていくのを目の当たりにするのは快感だ。

バーチャファイターと未来



株式会社セガ・エンタープライゼス　第二AM研究開発部・部長「ハングオン」に始まり「バーチャレーシング」にいたるまでの、ほとんどの体感ゲームを生み出し、「体感ゲームの神様」と称される。

鈴木 裕

バーチャファイターにおける未来とは何か……?我々AM2研がこのゲームに取り組んだ際にクリアしようとしたフィーチャーは、未だに全て解決されてはいません。今回のVF2も、将来的には通過点に過ぎないかもしれません。しかし、現時点においては自信を持ってファンの皆さんへ送る、AM2研の解答と言えます。確かなことは言えませんが、VFシリーズの未来はハードウェアの進化に伴ったものとなるでしょう。そしてその進化は、ファンの皆さんから支持される限り続いてゆくはずです。ゲーム開発における未来に関しても、かつて自分自身がゲームにリアリティを求めたことを常に忘れないようにしています。そしてさらに、ゲームの開発サイドに立ったゲームシステムではなく、常にプレイヤーの気持ちを理解したものにしたいと考えています。それを忘れない限りVFの、引いてはゲームの未来は限りなく明るいものだと思っています。

●ここまで最先端の技術を見せてしまった以上、もう止まることも、後戻りすることも許されない。それはトップランナーの宿命だろう。

Virtua Fighter 2

進化の鉄槌が、今振り下ろされる

現存する最高の技術、それは鉄槌のようだ。それが一度振り下ろされてしまうと、今まであったものたちが粉々に砕かれてしまう。一度最先端をかいま見てしまうと、人は今までのレベルではもう満足できなくなってしまう。

前作『VF』は格闘ゲームという世界に鉄槌を振り下ろした。そのせいで、今までの二次元的ゲームのインパクトが薄れたのは事実だし、ゲーム間のパワーバランスに大きな変動を引き起こしたのも事実。これらを見ると、『VF』がいかに大ヒット＝大成功だったかがわかる。しかし、今回の『VF²』は他者にとどまらず、自分の親、もしくは兄弟である『VF』までも打ち砕いてしまった。

新しい技術、新しい商品でユーザーを楽しませなければいけないのは、企業として当然の務めである。しかし、『VF²』はあまりにも魅力的な進化の鉄槌だ。ゲームの世界も、時代の変わり目ごとに鉄槌が振り下ろされてきた。しかし、『VF²』という鉄槌は魅力が強過ぎて、今までにない暴力性をも兼ね備えている。それは「未来」だったものを現在へと引きずり降ろしてしまったのだから。

前ページの鈴木氏の話を読めばわかることだが、彼ら作り手は『VF²』を未来のものとはとらえず、平然と「現在のもの」「未来への通過点」としてとらえている。彼らには、鉄槌を振り下ろした者としての責任がある。自分たちで鉄槌を下しておいて、これ以上の進化を遂げられなかったら、その時点で負けなのだ。『VF²』を未来のゲーム、進化の極限と謳うことは簡単だったはずだ。しかし、彼らはあえてそれをせず、代わりに、目を遥か未来へと向けることを選んだ。これだけのものを作り上げながら、決して満足しない姿勢。彼らの手によって、次の未来が現実として目の前に現れる日も近いような気がする。果たして、鉄槌の進化はどこまで続くのだろうか。

一目瞭然

●全てを一瞬で変えてしまう可能性のある「進化の鉄槌」の威力は、この2枚の写真を見比べることでわかるだろう。ここでは、あえて前作を大きくしてみた。

どうせ遊ぶなら もっと楽しく！

セガが誇るゲームパーク、大阪「ガルボ」と横浜「ジョイポリス」。デートスポットも大人気だけど、実は『VF²』がどこよりも早くから遊べたり、数々の最新アトラクションが体験できる場所として、ゲーマーの間でも大好評だったのだ。どうせ遊ぶなら、「もっと楽しい」この2店がオススメ。

●問い合わせ先●
横浜ジョイポリス☎045-622-1-5-5363
3-1-3-1-1／大阪ガルボ☎06-6

大阪ガルボ

横浜ジョイポリス

©SEGA

まだまだある、'95期待のニューゲーム

'94年終わりから、'95年に登場するアーケード版ニューゲーム。ここでは人気確定、絶対注目のラインナップを追ってみよう。

X-MEN

カプコンが『ヴァンパイア』に続き、満を持して放つ格闘アクション最新作。TVアニメでもおなじみの『X-MEN』登場！

●全10人の中から好きなキャラクターを選べ！主人公格からも、悪役、敵役からも選べるようになっている。

●原作はアメリカンコミックス。キャラクターやステージなど雰囲気を忠実に再現しているところがニクイ。

●今回の主人公は人間ではなく、ミュータントだ。よって、人間的制約ナシの何でもアリの世界だ。

●2D格闘では常にトップを走り、このジャンルを極めた感のあるカプコンだけに、安心して遊べる。

カプコンといえば格闘ゲームの老舗的存在。そのカプコンが絶対の自信を持って送り出したのが、この『X-MEN』だ。実際にプレイした人にはわかると思うが、全ての面で自信を持つのもうなずける完成度だ。今回の基になっているのはテレビで放映されている人気アニメだが、単なるキャラクターものとして原作の魅力に頼ることなく、非常に練り込まれた作りになっている。特にスーパージャンプや空中戦など、今までにはないフィーチャーが数多く盛り込まれていて、早くもシリーズ化を希望する声が高い。『X-MEN』は'95年のゲーム界を左右する一本なので、まだ見ていない人は自分の目で確認しておこう。

超人学園ゴウカイザー

●キャラクターデザインには、アニメ『餓狼伝説』シリーズ作画監督の大張正己を起用。声優陣も豪華な顔ぶれだ。

テクノスジャパンから、NEO・GEO用ソフトとして発売される『超人学園ゴウカイザー』は、大きなキャラクターとド派手な必殺技が大迫力の格闘アクション。豪華なキャストも見逃せない。

クイズ キング オブ ファイターズ

●NEO・GEOの人気キャラクターが総出演で、熱いクイズバトルを繰り広げる。

NEO・GEOの人気キャラクターたちがクイズで対戦する、一風変わったゲーム。何よりも目を引くのは、プレイヤー同士のクイズ対戦。クイズに正解するごとに技を出し、どちらかのヒットポイントが0になるまで闘うのだ。しかし、普通のクイズゲームは早く答えればOKだったが、このゲームでは待つことも大切だ。タイマーが「必殺技」欄にいくまで待ってから答えれば、相手にダメージを与えられるという、駆け引きを楽しむこともできる。さらに三本制という、あくまでも格闘ゲームを意識した作りもユニーク。

●一人プレイだけではなく、二人協力プレイや、プレイヤー同士の対戦も楽しめる。

●マニアックなクイズゲームばかりが多い昨今、クイズが難しすぎないのも好感が持てる。

鉄拳

●セガと並び、ポリゴン技術で業界のトップをいくナムコが、話題のポリゴン格闘ゲーム戦線に、この『鉄拳』で参戦。

『リッジレーサー』、『リッジレーサー2』でその技術力を見せつけたナムコが、ついにポリゴン格闘を世に送り出した。多彩なキャラクターと左右のパンチ、キックを打ち分ける特殊なシステムが魅力。

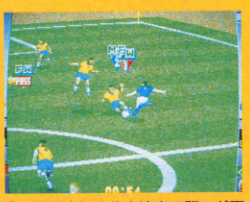
バブルシンフォニー

●格闘ゲームに押されがちなゲーム業界中、タイトーはアクションゲームに、シューティングに気を吐く。

ゲームファンに語り継がれる往年の名作、『バブルボブル』がまったく新しくなって帰ってきた。基本的なシステムは前作と同じながら、今作では能力の異なった4匹の中から、プレイキャラクターを選べるのがポイント。

サッカースーパースターズ

●サッカーファンも満足のリアルさ。しかしリアルなだけじゃない、その遊び心地の良さにも注目。



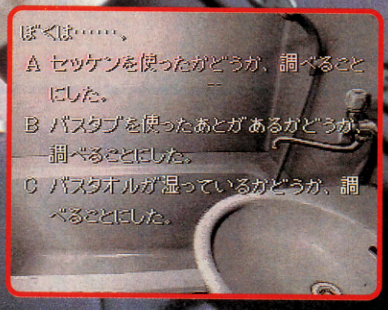
●3D視点により大迫力の闘いが再現。エキサイティングプレイでお気に入りのチームを勝利に導け！

サッカーブームの波に乗り、似たようなサッカーゲームが乱発される中、真のサッカーゲームとして登場するのがこの『サッカースーパースターズ』だ。

このゲームはリアルなバスケットボールとして大好評の、『スラムダンク』制作チームが開発したこともあり、大きな期待を集めている。キング・オブ・サッカーゲームの登場に注目！

©1994 TECHNOS JAPAN CORP./X-Men TM&©1994 Marvel Entertainment Group Inc.All Rights Reserved.©CAPCOM 1994 All Rights Reserved.This video game is produced under license from the Marvel Entertainment Group Inc./©NAMCO LTD,ALL RIGHTS RESERVED/©SNK ©SAVRUS 1995/©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED./©TAITO CORP 1994.

わからん。



ゴリさんも勢いあまって五里霧中。
君はこの連続殺人劇を止められるか。
吹雪に閉ざされたペンション。
次々と起こる凄惨な連続殺人事件。
深まる謎、謎、謎。
君の判断が、物語を劇的に変えていく。
「犯人は誰だ?」
「僕達は助かるのか・・・」
迫り来る恐怖を克服し、
この悪夢に終止符を打て!

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

Sound Novel

かまいたちの夜

比類なき本格ミステリー、
待望のサウンドノベル第二弾。

絶賛発売中

スーパーファミコン用ソフト
24メガ＋バッテリーバックアップ
希望小売価格 10,800円（税別）

SOUND NOVEL 第一弾

弟切草

8メガ＋バッテリーバックアップ
希望小売価格 8,800円（税込）

企画・制作
株式会社チュンソフト 東京都新宿区新宿 6-24-20
CHUN SOFT

チュンソフト・質問ダイヤル
☎03-5272-5155

PRESENT

GAMEぴあ　VOL.7　ビッグプレゼント

相次ぐ次世代機の発表でプレゼントのアイテムもよりバラエティに富んだものに…。今回はソフトメーカーのご厚意により、ソフトやオリジナルグッズなどを抽選で計56名にプレゼントいたします。下のアンケートの答えを葉書に記入の上、ふるってご応募ください。

2 ザ・グレイトバトルIV
スーパーファミコン用ソフト

3名様　提供／バンプレスト

1 GOGO アックマン
スーパーファミコン用ソフト

3名様　提供／バンプレスト

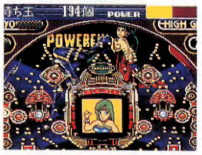
6 バーチャレーシングDX
スーパー32X用ソフト

3名様　提供／セガ

5 バーチャファイター
セガサターン用ソフト

5名様　提供／セガ

4 SANKYO FEVER!フィーバー!
パチンコ実機シミュレーション
スーパーファミコン用ソフト

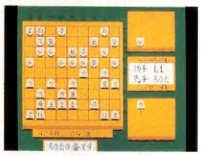


3名様　提供／日本テレネット

3 バトルサッカー2
スーパーファミコン用ソフト

3名様　提供／バンプレスト

10 早指し二段森田将棋



3名様　提供／セタ

9 プリンセスメーカー1
PCエンジン用ソフト

5名様　提供／NECホームエレクトロニクス

8 卒業IIFX
PC-FX用ソフト

5名様　提供／NECホームエレクトロニクス

7 リッジレーサー
プレイステーション用ソフト

3名様　提供／ナムコ

13 真サムライスピリッツ
ポスター

10名様　提供／SNK

12 バーチャファイターTシャツ

5名様　提供／セガ

11 スーパーテトリス3
テレホンカード

3枚　提供／BPS

アンケート項目

❶GAMEぴあ7号で良かったと思う企画は何ですか？
a. ゲーム新世紀攻略カタログ　b. コンパチヒーロー名場面集　c. セガサターン特集
b. レーザーアクティブ特集　e. デジタルハリウッドスペシャル　f. 1994ベストゲームカタログ
❷今後特集してほしい企画・内容がありましたらお書きください。
❸GAMEぴあ7号をどこでお知りになりましたか？
a. ぴあ／TVぴあを見て　b. 人からすすめられて　c. 店頭で内容を見て
d. その他（　　）
❹あなたがいま持っている家庭用ゲーム機は何ですか？
a. ファミコン　b. スーパーファミコン　c. ゲームボーイ　d. スーパーゲームボーイ　e. PCエンジン
f. PCエンジンCD-ROM2　g. PCエンジンスーパーCD-ROM2
h. PCエンジンGT　i. PCエンジンDuo　j. PCエンジンDuo-RX
k. メガドライブ　l. MEGA-CD　m. ワンダーメガ(セガ)　n. ワンダーメガ(日本ビクター)
o. ゲームギア　p. リンクス　q. ネオジオ　r. ネオジオCD　s. 3DOリアル
t. 3DOトライ　u. セガサターン　v. Vサターン　w. プレイステーション
x. PC-FX　y. スーパー32X　z. パソコン（機種名）
A. レーザーアクティブ　B. その他（機種名）　C. 持っていない
❺あなたがいま持っているソフトの数は何本ですか？
❹のa～Bの機種別にご記入ください。
❻あなたの好きなゲームジャンルは何ですか？
a. ロールプレイング　b. シューティング　c. アクション
d. シミュレーション　e. スポーツ　f. アドベンチャー
g. レース　h. パズル　i. その他（ジャンル名）
❼あなたのよく読む雑誌は何ですか？
a. ぴあ　b. TVぴあ　c. ファミコン通信　d. ファミリーコンピューターマガジン
e. 電撃スーパーファミコン　f. 勝スーパーファミコン　g. Vジャンプ
h. theスーパーファミコン　i. BEEPメガドライブ　j. ファミコン通信攻略
k. HIPPON SUPER　l. 電撃PCエンジン　m. PCエンジンファン
n. ゲーメスト　o. 覇王　p. GAME ON！
q. GameWalker　r. コンプティーク　s. 電撃王
❽あなたの住所・氏名・年齢・職業・性別・電話番号
❾ご希望のプレゼント賞品番号、賞品名

応募要項

上のアンケートの答えを官製ハガキに記入し、下記まで郵送してください。（締め切り＝'95年2月末日消印有効）

＜宛先＞〒102　千代田区麹町郵便局私書箱75号　ぴあ（株）GAMEぴあ編集部「GAMEぴあvol.7」プレゼント係

＊なお当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

COPYRIGHT一覧

■10 バーチャファイター／©SEGA ENTERPRISES,LTD.1993,1994 ■12 クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険～／©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994 ■12 パンツァードラグーン／©SEGA ENTERPRISES,LTD. ■13 真説・夢見館～罪の奥に誰かが…～／©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994 ■13 ビクトリーゴール／©SEGA ENTERPRISES,LTD. ■13 Wanchai Connection／©SEGA ENTERPRISES, LTD.COMPUTER DESIGNED BY MICRONET ■14 TAMA／©TIME WARNER INTERACTIVE ■14 MYST／ Software copyright 1994,Cyan,Inc.and Sunsoft.All rights reserved. ■14 RACE DRIVIN'／©TIME WARNER INTERACTIVE ■16 リッジレーサー／©1993 1994 NAMCO LTD. ■18 闘神伝／©TAKARA 1995 ■18 モータートゥーン・グランプリ／©1994 Sony Computer Entertainment Inc. ■18 麻雀ステーション 麻神／©1994 SUNSOFT/©1994 CHATNOIR ■22 卒業 II FX／©HEAD ROOM/TENKY ©1994 RIVERHILL SOFT INC.©NEC Home Electronics,Ltd. ■23 バトルヒート／©1994 HUDSON SOFT ■23 チームイノセント／©1994 HUDSON SOFT ■24 Dの食卓／©1995 WARP INC. ©1995 SAN-EI SHOBO PUBLISHING. CO.,Ltd. ■28 ジュラシック・パーク・インタラクティブ／©1994 Universal Interactive Studios,Inc.Jurassic Park™ &©1992 Universal City Studios,Inc.&Amblin Entertainment,Inc.All rights reserved.Licensed by MCA/Universal Merchandising,Inc. ■28 スターブレード／©1991 1994 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. ■29 Jリーグ バーチャルスタジアム／©1994 Electronic Arts ■29 オーバードライビン／©1994 Electronic Arts Road&Track is a trademark of Hachette Filpacchi Magazines.Inc.,used under license by Electronic Arts(Canada)Inc.OVERDRIVIN" is a trademark of Electronic Arts Victor Inc. ■29 デモリションマン／©1993 Virgin Interactive Entertainment, Inc. ■30 突撃機関！メガダス!!／©1994 WARP INC. ■30 おやじハンターマージャン／©1994 WARP INC. ©1994 SAN-EI SHOBO PUBLISHING Co., ■30 インセクターウォー／©1994 Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd.©1994 RIVERHILL SOFT INC.©1994 キティエンタープライズ/重藤賢一/リバーヒルソフト ■36 ブルー・シカゴ・ブルース／©1994 RIVERHILL SOFT,Inc. ■37 ゴーストラッシュ／©PIONEER ELECTRONIC CORP.1994©Den'no Shokai 1994 ■37 ヴァジュラ弐／©PIONEER ELECTRONIC CORP. 1994 ©DATAWEST, Inc. 1994 ■37 ドン・キホーテ／©PREMIER INTERNATIONAL ■39 真サムライスピリッツ／©SNK 1994 ■40 ファイターズヒストリーダイナマイト／©1994 DATA EAST CORP. ■40 痛快GANGAN行進曲／©SNK/ADK 1994 ■40 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／©SNK 1994 ■46 クロノ・トリガー／スクウェア キャラクター：©1995 スクウェア,©1995 バードスタジオ/集英社 ■48 フロントミッション／©1995 スクウェア/ジークラフト ■50 かまいたちの夜／©1994 CHUN SOFT ©1994 我孫子武丸/ピンポイント ■50 ワンダープロジェクトJ／©アルマニック・ミント・エニックス 1994 ■50 三国志Ⅳ／©KOEI ■51 テトリス３／©1987Elorg. ©1989 Nintendo. ©1994 BPS. All rights reserved. Tetris®is a registered trademark of Elorg.Tetris3 is a registered trademark of Elorg.Original concept by Alexey Pajitnov. ■51 サンスポフィッシング渓流王／©1994 IMAGINEER Co.,Ltd. ©Mamiya-OP ■51 ナイジェルマンセル インディカー／The racing car and all depictions or likenesses thereof are the property of Newman Haas Racing.All Rights Reserved.©1994 Acclaim Entertainment,Inc. ■52 ウィザードリィ～禁断の魔篳～／©1995 David W Bradrey and Sir-tech Software,Inc.All rights reserved ■52 銀玉親方の実戦パチンコ必勝法／©SAMMY 1995 ©HEIWA 1992/1994 ©SANKYO 1993/1994 ■52 ダービースタリオンⅢ／©1995 Sonobe Hiroyuki/ASCII Corporation ■SANKYO Fever！フィーバー！／©SANKYO/TELENET JAPAN 1994 ■64 バーチャレーシング デラックス／©SEGA 1992,1994 ■65 スターウォーズ アーケード／®,TM&©1994 Lucasfilm Ltd.All rights reserved.Used under authorization. ©SEGA 1994 ■65 DOOMードゥームー／©1993,1994 id Software Inc.©1994 SEGA.All rights reserved.Doom is a trademark of id Software,Inc. ■65 スペースハリアー／©SEGA 1985,1994 ■66 大封神伝／©1995 VICTOR ENTERTAINMENT,INC.©1995 FLASHBACK ■66 ストーリー・オブ・トア～光を継ぐ者～／©SEGA 1994 Music©Yuzo Koshiro 1994 ■66 サージングオーラ／©1995 SEGA ©1994 いのまたむつみ ■68 プリンセスメーカー１／©GAINAX ©マイクロキャビン ■69 とらべらーず！～伝説をぶっとばせ～／©1994 VICTOR ENTERTAINMENT,INC. ■69 アルナムの牙／©1994 RIGHT STUFF ■69 ロードス島戦記II／©1994 HUDSON SOFT ©グループSNE/角川書店 ©Humming Bird Soft ■70 早指し二段森田将棋２／©1995 SETA CO.,LTD. ©1995 RANDOMHOUSE.INC. ■71 バックパニック／©1993 NAMCO LTD. ■71 餓狼伝説スペシャル／©SNK 1993 REPROGRAMMED ©TAKARA 1994 ■70 銀河英雄伝説Ⅳ／©1994 Micro Vision ©1994 QUEST／BOTHTEC ©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム ■71 メガトンアームズ 鋼鉄の武闘界／©1994 たいにゃん／TINYAN ©1994 System Soft ■71 アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII／ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS and the T-SR logo are trademarks owned by TSR. Inc., Lake Geneva,WI.USA and used under license from SSI,Sunnyvale,CA,USA. ©1993.1994 SSI.All Rights reserved.©1993.1994 TSR,Inc.All Rights Reserved. Presented by VING CO.,LTD. 1994©1994. VING ©1992. ALLUMER ■71 Jリーグプロフェッショナル・サッカー1994／©1993. J. LEAGUE ©1994. VICTOR ENTERTAINMENT, INC.©1994. WILL ■72 卍PSY幽記まんじさいゆうき／©手塚プロダクション ©株式会社ビー・エス・ディー ■72 HR2／©1995 ARTDINK ■72 ブランディッシュ３ スピリット・オブ・バルカン／©COMPILE 1994 ©1994 Falcom ■73 STORY OF THE WORLDCUP 1930-1994／©1994 ATTICA Cybernetics Ltd.©1994 CD Vision Ltd.and Sportsworld. Video ©1994 Sportsworld Video Ltd./ISL Propertics AG.Text ©1994 ATTICA Cybernetics and Keir Radnedge. Photographs ©1994 Sportsworld. Huiton Deutsch. The Football Archive London. All rights reserved. Images of the World Cup. appcar by permission of FIFA／ISL Ltd. ■73 スターファイア／©スターファイア is a trademark of STARCRAFT, Inc. ©Starfire is a trademark of STARCRAFT, Inc. ■73 ウィザードリィ クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント／©1994 Sir-Tech Software,Inc. All right reserved. ■74 ルナティック・ドーンII／©1993 荒巻義雄・徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ ©1994 MICROCABIN CORP(C)1994 by ARTDINK ■74 パワードール２／©工画堂スタジオ ■74 トータル・ディストーション／©1993 Pop Rocket, Inc. TOTAL DISTORTION, POP ROCKET, and the Pop Rocket logo are the international trademarks of Pop Rocket, Inc. ■76 Prince Interactive／©1994 Warner Bros. Record Inc. / Graphix Zone. artwaork ■77 TOWER／©OpeN BooK CO. LTD. ■77 THE MANHOLE マスターピースエディション日本語版／©1994 by Cyan, Inc. All rights reserved. The Manhole Masterpiece Editiion is a trademark of Cyan, Inc.Macintosh is a resisterd trademark of Apple Computer, Inc. ■77 神々の怒り／©1994. Luminaria Inc.All Rights Reserved Worldwide ■78 かちかちやま/きつねとかわうそ／©1994,High Technology Communications, Inc. ■78 サムライメックII・天／©1994 HULINKS ■78 XAXA MACHINE／©1994 アスク ■79 DARKSEED／©1992,1993 CYBERDREAMS.INC., ILLUSTRATION (C)1974 H.R.GIGER ALL RIGHTS RESERVED ■80 タイファイター／TIE Fighter game©1994 Lucas Arts Entertainment Company.All Rights Reserved.Used Under Authorization. X-Wing game©1992 Lucas Arts Entertainment Company. TIE Fighter & X-Wing are Trademarks of Lucasfilm Ltd. StarWars is a resisterd Trademark of Lucasfilm Ltd. The Lucas Arts logo is a resisterd service mark of Lucas Arts Entertainment Company. IBM is a resisterd Trademark of Peregrine Software. iMUSE US Patent No.5,315,837. ■81 RETURN TO ZORK 日本語版／©1994 Activision,Inc. All rights reserved.©1994 by DATAWEST,Inc. ■81 軒轅劍 KEN-EN-KEN／©COPYRIGHT 1994 SOFTSTAR INFOMATION CO.,LTD.©ISETAN DATA CENTER 1994 ■82 VIEW POINT／©1992SAMMY/1994 NEXUS INTERACT ■82 スターラスター／Audio Visual Works©1985 NAMCO LTD. Proglam Works ©1994 DEMPA/MICOMSOFT,License From NAMCO LTD. ■83 アローン・イン・ザ・ダーク２／“Alone in the DarkTM” published under license from infogrames Multimedia S.A.©1993,1994. “Infogrames” and “Alone in the Dark” are trademarks of Infogrames Multimedia S.A. and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED. Licensed in conjunction with JPI. ©1994. ALLOW MICRO-TECHS CORP. ■83 現代大戦略EXスペシャル／©1994 VING©1993 SystemSoft ■84 家なき子／©1994 NTV ■84 笑説 大名古屋辞典／©YOSHINORI SHIMIZU 1994 Gakken ■124 餓狼伝説２ 新たなる闘い／©TAKARA ©SNK ■124 実戦！パチスロ必勝法 ©サミー ■124 カービィのピンボール／©1993 HAL LABORATORY LTD. / Nintendo ■124 ロマンシング サ・ガ２／©スクウェア ■125 す～ぱ～ぷよぷよ／©CONPILE 1993 ©BANPREST 1993 ■125 ドラゴンボールZ 超武闘伝２／©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1993 ■125 ファンシースター 千年紀の終わりに／©SEGA ■125 ドラゴンクエストⅠ・II／©エニックス ■125 新・桃太郎伝説／©HUDSON SOFT／サマープロジェクト ■126 美少女戦士セーラームーンR／©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 ■126 スーパーマリオランド３ ワリオランド／©1994 Nintendo ■126 いただきストリート２ ネオンサインはバラ色に／©1993エニックス／アーマープロジェクト／アスキー ■126 ダービースタリオンII／©SONOBE HIROYUKI／ASCHI Corp. ■127 実況パワフルプロ野球'94／©KONAMI ■127 スーパーロボット大戦EX／©葦プロ ©ダイナミック企画 ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPREST 1994 ©（永井豪CBキャラワールドを使用しています） ■127 スペースインベーダー ザ・オリジナルゲーム／©TAITO CORP. ■127 餓狼伝説２ 新たなる闘い／©TAKARA ©SNK ■127 スーパーストリートファイターII／©CAPCOM ■127 幽☆遊☆白書２ 格闘の章／©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ ©（株）ナムコ ■128 ファイナルファンタジーⅣ／©スクウェア ■128 スーパーボンバーマン２／©HUDSON SOFT ■128 Jリーグエキサイトステージ'94／©エポック社・小学館プロダクション ■128 実戦！パチスロ必勝法／©サミー ■128 ラリー・ニクソン スーパー・バス・フィッシング／©KING RECORDS／1994 GAPS INC. ■129 SDガンダムGX／©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©BANDAI 1994 ■129 土屋圭市＆坂東正明ドリフトキング 首都高バトル'94／©1994 BPS ■129 ワイルドトラックス／©1994 Nintendo ■129 幽☆遊☆白書２ 格闘の章／©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ ©（株）ナムコ ■129 ドンキーコング／© Nintendo ■130 スーパーフォーメーションサッカー'94 ワールドカップエディション／©HUMAN 1994 ■130 スレイヤーズ／神坂一・あらいずみるい／富士見書房 ©BANPREST 1994 ■130 スーパーストリートファイターII／©CAPCOM ■130 3×3 EYES 三眼只雙成／©1994 NEC Home Electronics, Ltd. ©高田裕三／講談社・ヤングマガジン ©1993,1994日本クリエイト ■130 スーパーパワーリーグ２／©HUDSON SOFT ■131 Jリーグサッカー プライムゴール２／©（株）ナムコ ■131 MOTHER2 ギーグの逆襲／©1994 Shigesato ITOI／APE inc. ©1994 Nintendo ■131 ライブ・ア・ライブ／©スクウェア ■131 実況パワフルプロ野球'94／©KONAMI ■131 タクティクス・オウガ／©クエスト ■131 スーパードンキーコング／©Nintendo

GAME ぴあ vol.7

発行人 盛田隆二
編集人 大野 彰
発 行 ぴあ株式会社
〒102 東京都千代田区麹町2-5
電話 03-3261-9111(代表)
電話 03-3265-1424(販売部)
電話 03-3265-5584(編集部)

印刷・製本 大日本印刷株式会社
定価 980円(本体951円)
※本誌記事の無断転載・放送は堅くお断りします。©ぴあKK

STAFF

●Editor
富沢宏江
●Editorial Production
(株) ケイ・ライターズクラブ
柳沢孝文 朝日幸嗣 関根 望 吉本晃二 倉本実紀
(株) ファルス
片岡英一郎 島津篤志
(有) クリックス・エディトリアル
安江 清
TRAP
(有) ジオ・プランニング
大角和秀
●翻訳
(株) GAO
●Design
(株) ポパイ
吉村文裕 依知川真千代 山本 徹 片山裕子
犬上 基
フリード
●Special Thanks to
坂本雅司
tOK

64ビット級・ものすごいソフトがどんどん登場。

Virtua Fighter
バーチャファイター

ご存知、超人気本格3D-CG格闘ゲーム。アーケード版のすべてのキャラ、技、動きをパワーアップしての完全移植。しかもアーケード版にはない「段位モード」も楽しめる!

8,800円 好評発売中

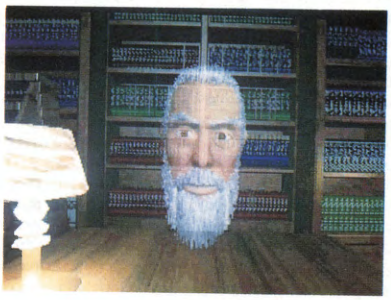
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1993,1994

クロックワーク ナイト
CLOCKWORK KNIGHT™
Pepperouchau's Adventure
～ペパルーチョの大冒険・上巻～

おもちゃの国の騎士、ペパルーチョ皿世がさらわれた愛しのチェルシーを救いに行く痛快冒険アクション。ポリゴンを多用した細かな動き、視点移動や斬新な演出などを満載。

4,800円 12月9日発売

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994



真説・夢見館
扉の奥に誰かが…

人気のMEGA-CD版「夢見館」がさらにパワーアップ、新作ストーリーで登場。感情入力システムにより、君の感情でストーリーが多彩に展開する本格アドベンチャー。

7,800円 新発売

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994

WanChai Connection
ワンチャイ コネクション

CGと実写取り込みによるリアルなグラフィックで展開する本格推理アドベンチャー。脚本はあのジェームス三木。香港ロケ敢行の臨場感あふれる映像は、迫力満点だ!

7,800円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES,LTD. COMPUTER DESIGNED BY MICRONET

GALE RACER™
ゲイルレーサー

あの大人気ドライブゲーム、「ラッドモビール」が、まったく新しく生まれ変わった!2Pプレイモード、ポリゴンによる敵車などの要素が加わり、大迫力のレースが展開!

6,800円 新発売

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994

◎好評発売中

TAMA

フィールドを傾けて「たま」を転がしゴールへ導く新アクションゲーム。

5,800円 タイムワーナーインタラクティブ ©TIME WARNER INTERACTIVE

麻雀悟空 天竺

人間味あふれるルーチンを持ったコンピュータとの対戦が楽しめる!!

5,800円 ©1994 CHATNOIR

MYST

独特の世界観で大きな人気を集めた海外アドベンチャー、Macから移植!!

7,800円 サン電子 ©Software copyright 1994, Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights reserved.

64ビット級・ものすごいゲームマシン

セガサターン
SEGA SATURN

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間月～金 10:00～17:00(除く祝祭日)

バーチャファイター・セガサターン・エターナルバトルのお知らせ 12月18日まで店舗大会実施中。地区大会／95年1月中旬(全国10地区)全国大会／95年2月中旬(東京にて開催)●お問い合わせは…お客様相談センター(フリーダイヤル:0120-012235)へ!バーチャファイター2・エターナルバトルも開催予定。

WELCOME TO THE NEXT LEVEL
SEGA
SATURN
NEWS
Vol.1

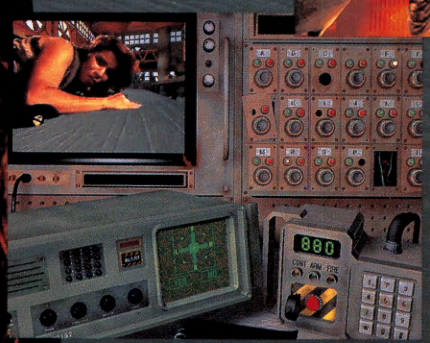
マルチメディアのNEC

NEC

98 CD-ROM COLLECTION

地獄の工場からキャットを救え！

危機一髪！彼女の命は、君の的確な判断と素早い行動力にかかっている！



臨場感あふれるフルカラー表示※と動画で迫りくる恐怖を超リアル体験！
※ご使用のシステム構成により異なります

CRITICAL PATH

近日発売予定

クリティカル・パス
Windows版　価格10,800円(税別)

話題の新作、続々登場！

ワールドカップサッカーの歴史を集大成！伝説のプレーが動画映像でリアルに甦る！

NEW

STORY OF THE WORLD CUP 1930-1994
Windows版　価格8,800円(税別)

競馬のすべてを詰め込んだ！大人気ゲームダビスタ特別版も収録！(98対応)

NEW

中央競馬完全ガイド'94
Windows版　価格12,800円(税別)

※Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。※その他の製品および社名は各社の商標または登録商標です。
※DERBY STALLIONは㈱アスキーの登録商標です。©Hiroyuki Sonobe/ASCII Corporation

あなたもロムってますか！

NEC ロムる キャンペーン 実施中

○キャンペーン期間中、NECホームエレクトロニクスのCD-ROMソフトを2枚以上お買上げのお客様に抽選で体験版CD-ROMソフト集＋CD-ROM型'95カレンダーをプレゼント。
○また、ご来店のお客様全員にCD-ROMがよーくわかるコミック型の小冊子をプレゼント。
○さらに、小冊子に同封されたアンケートにお答えいただいた方の中から抽選で100名様に当社CD-ROMソフト(サンプル版)をプレゼント。
○詳しくはキャンペーン参加店にてお尋ねください。

キャンペーン期間：11/19(土)～12/31(土)

NECホームエレクトロニクス　お問い合わせは、光メディア事業部へ　〒213 神奈川県川崎市高津区久本3-14-1 ☎044(844)8988

GAMEぴあ Vol.7
1995年1月10日発行
発行人・盛田隆三　編集人・大野 彰
発行・ぴあ株式会社　〒102 東京都千代田区麹町2-5　振替=2-43122
Tel.03-3261-9111(代表)　03-3265-1424(販売部)　03-3265-5584(編集部)

定価980円(本体951円)　雑誌64323-81
©ぴあ株式会社　1995 Printed in Japan
T1064323810981